

Technická univerzita v Liberci

**FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A PEDAGOGICKÁ**

**Katedra:** Pedagogiky a psychologie

**Studijní program:** Vychovatelství

**Studijní obor:** Pedagogika volného času

**ODKAZ JAROSLAVA FOGLARA VE**  
**VOLNOČASOVÉ PEDAGOGICE**

**JAROSLAV FOGLAR'S LEGACY IN LEISURE**  
**TIME PEDAGOGY**

**Bakalářská práce:** 12-FP-KPP-23

**Autor:**

Kristýna BERÁNKOVÁ

**Podpis:**

.....

**Vedoucí práce:** Mgr. Jaroslav Kupr

**Konzultant:** Ing. Tomáš Hurt

**Počet**

stran	grafů	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
70	10	23	7	38	11 + 1 CD

CD obsahuje celé znění bakalářské práce.

V Liberci dne: 22. 4. 2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Kristýna Beránková**  
Osobní číslo: **P10000065**  
Studijní program: **B7505 Vychovatelství**  
Studijní obor: **Pedagogika volného času**  
Název tématu: **Odkaz Jaroslava Foglara ve volnočasové pedagogice**  
Zadávající katedra: **Katedra pedagogiky a psychologie**

### Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Hlavní cíl práce:

Cílem bakalářské práce je ověření platnosti volnočasových aktivit uvedených v literatuře Jaroslava Foglara.

Požadavky:

1. Sběr dat z vybrané literatury.
2. Aplikace tématických aktivit do volnočasových programů pro věkovou kategorii 9 - 13 let.
3. Analýza popularity volnočasových aktivit Jaroslava Foglara užívaných v dnešní době. Analýza bude vycházet ze zpětné vazby účastníků programů, do kterých budou začleněny Foglarovy hry.
4. Vytvoření zásobníku volnočasových aktivit vhodných pro dnešní využití.
5. Poskytnutí zásobníku dříve dotazovaným vedoucím.

Metody:

1. Anketa/dotazník
2. Kvantitativní výzkum
3. Evaluační výzkum

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

- FOGLAR, J., 1991. Poklad Černého delfína. 1. vyd. Praha: Atos. ISBN 80-900085-7-7.
- FOGLAR, J., 1993. Skautský tábor. 1. vyd. Liberec: Skauting. ISBN 80-85421-10-0.
- FOGLAR, J., CHOUR, J., ZAPLETAL, M., 1997. Etapové hry. Liberec: Skauting. ISBN 80-85421-18-6.
- HÁJEK, B., 2011. Pedagogické ovlivňování volného času: trendy pedagogiky volného času. 2. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-262-0030-7.
- HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L., 2009. Zážitkově pedagogické učení. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2816-2.
- JIRÁSEK, I., 2007. Fenomén Foglar. 1. vyd. Praha: Prázdninová škola Lipnice. ISBN 978-80-239-9736-1.
- NOSEK - WINDY, V., 1999. Jestřábí perutě: povídky o foglarovkách. 1. vyd. Praha: Olympia. ISBN 80-7033-618-8.
- PRŮCHA, J., 2009. Moderní pedagogika. 4. aktual. a dopl. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-503-5.
- KIRCHNER, J., 2009. Psychologie prožitku a dobrodružství: pro pedagogiku a psychoterapii. 1. vyd. Brno: Computer Press. ISBN 978-80-251-2562-5.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Jaroslav Kupr  
Katedra tělesné výchovy

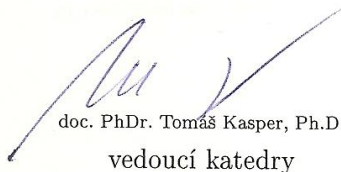
Datum zadání bakalářské práce: 30. dubna 2012

Termín odevzdání bakalářské práce: 30. dubna 2013



doc. RNDr. Miroslav Brzezina, CSc.  
děkan

L.S.



doc. PhDr. Tomáš Kasper, Ph.D.  
vedoucí katedry

V Liberci dne 30. dubna 2012

## Čestné prohlášení

**Název práce:** Odkaz Jaroslava Foglara ve volnočasové pedagogice  
**Jméno a příjmení autora:** Kristýna Beránková  
**Osobní číslo:** P10000065

Byla jsem seznámena s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména § 60 – školní dílo.

Prohlašuji, že má bakalářská práce je ve smyslu autorského zákona výhradně mým autorským dílem.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval/a samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

Prohlašuji, že jsem do informačního systému STAG vložil/a elektronickou verzi mé bakalářské práce, která je identická s tištěnou verzí předkládanou k obhajobě a uvedla jsem všechny systémem požadované informace pravdivě.

V Liberci dne: 22. 4. 2013

---

Kristýna Beránková

## **Poděkování**

Poděkování patří dětem i vedoucím oddílů Libereckého kraje, bez jejichž přičinění by tato práce nemohla vzniknout. Velké poděkování patří vedoucímu práce, Mgr. Jaroslavu Kuprovi, který byl se mnou během posledních několika měsíců obzvláště trpělivý a věnoval mé práci velké množství svého času, podporoval mě a motivoval k další činnosti. Ráda bych také poděkovala Ing. Tomášovi Hurtovi, který v mé práci plnil funkci konzultanta a mnohdy mi otevřel oči a ukázal mi i jiné úhly pohledu na věc. V neposlední řadě patří poděkování přátelům a celé mé rodině, jež mě během psaní práce neustále podporovala, byla trpělivá, vyslechla mě vždy, když má motivace klesla na bod mrazu a motivovala mě k dokončení celého výzkumu.

# **ODKAZ JAROSLAVA FOGLARA VE VOLNOČASOVÉ PEDAGOGICE**

**Kristýna Beránková**

**12–FP–KPP–23**

## **Anotace**

Hlavním cílem bakalářské práce byla analýza volnočasových aktivit uvedených v literatuře Jaroslava Foglara a vytvoření sborníku her pro dnešní použití při práci s dětmi.

V úvodní části se práce zabývá tématem odkazu Jaroslava Foglara a jeho celoživotního úsilí v oblasti pedagogiky. V dalších kapitolách se práce věnuje vysvětlení pojmů hra a volnočasová pedagogika.

V následujících částech práce je popsáno, které pohybové hry Jaroslava Foglara patří mezi oblíbené a přínosné, a které naopak do těchto kategorií nespadají. Výsledkem celé práce je sborník pohybových her, který vznikl na základě vyhodnocení údajů, získaných během dotazníkového šetření. Smyslem vytvoření sborníku bylo pomoci volnočasovým pedagogům maximálně rozvíjet osobnosti svých svěřenců.

Klíčová slova: dítě, pohyb, hra, volný čas, pedagog, Jaroslav Foglar

## **Annotation**

The main goal of this bachelor's work was to analyze leisure time activities mentioned in the literature of Jaroslav Foglar and creation a collection of games meant for today's application.

The introductory part of the work deals with the reference of Jaroslav Foglar and his lifelong efforts in education. In another chapter, the work devotes to explain two terms: a game and leisure time pedagogy.

The following parts describe that motion games of Jaroslav Foglar are popular and useful, and which ones don't fall into these categories. The result of this work is a collection of games, which was based on the evaluation of the data obtained during the survey. The purpose of the creation the collection was to help leisure time educators to develop personalities of their charges.

Key words: child, movement, game, leisure time, educator, Jaroslav Foglar

## Obsah

Úvod.....	10
1 Cíle.....	12
1.1 Hlavní cíl.....	12
1.2 Dílčí cíle.....	12
2 Jaroslav Foglar a jeho dílo .....	13
2.1 Život Jaroslava Foglara .....	13
2.2 Autorské dílo Jaroslava Foglara.....	15
2.3 Výchovné úsilí Jaroslava Foglara .....	17
2.4 Hry Jaroslava Foglara .....	18
2.4.1 Co je to hra?.....	18
2.4.2 Význam hry.....	21
2.4.3 Dělení her.....	22
2.5 Vliv Jaroslava Foglara na volnočasovou pedagogiku.....	26
3 Metodika práce .....	28
3.1 Charakteristika výzkumného souboru.....	28
3.2 Metodika výběru her .....	31
3.3 Základní zpracování dat .....	31
4 Výsledky a diskuse .....	33
5 Sborník her.....	38
5.1 Jak číst popisy her .....	38
5.2 Zpracované hry.....	40
6 Závěr.....	66
7 Literatura.....	67
8 Seznam příloh .....	70

# Seznam ilustrací

## Seznam obrázků

Obrázek 1: Jaroslav Foglar (Novotný 2012).....	13
Obrázek 2: Spoluhráči .....	40
Obrázek 3: Obránce .....	42
Obrázek 4: Členky s čísly si hráč uváže kolem hlavy.....	43
Obrázek 5: Možná trasa z kamínků .....	44
Obrázek 6: Pěšina s přírodninami .....	45
Obrázek 7: Schéma zobrazující směr házení míčků (Kadulka blog 2013).....	46
Obrázek 8: Jak zapisovat na žaludy (Nápady do školky 2013) .....	47
Obrázek 9: Jak zapisovat do archu .....	47
Obrázek 10: Ukázka.....	49
Obrázek 11: Schéma hracího pole .....	51
Obrázek 12: Zchlazení hráčky, které se nepovedlo přenést kelímek s vodou .....	55
Obrázek 13: Snaha o vylití vody na hlavu .....	56
Obrázek 14: Schéma hracího pole; slepý hráč střílí po hráči, který vydává zvuk (Kadulka blog 2013, Výroba klíčů 2013) .....	58
Obrázek 15: Mapa území .....	61
Obrázek 16: Formát kartičky (možnost č. 1) .....	61
Obrázek 17: Formát kartičky (možnost č. 2) .....	62
Obrázek 18: Štáb.....	62
Obrázek 19: Převlek, který mate protihráče .....	62
Obrázek 20: Příklad zavátých stop .....	65
Obrázek 21: Zlatý fond her: piktogramy .....	6
Obrázek 22: Klubová stránka Mladého hlasatele (Jaroslav Foglar – Jestřáb 2013).....	17
Obrázek 23: Klubová stránka z časopisu Vpřed (Jaroslav Foglar – Jestřáb 2013).....	18



## **Seznam grafů**

Graf 1: Procentuální zobrazení vzorku .....	29
Graf 2: Počet her v jednotlivých dnech .....	30
Graf 3: Zastoupení jednotlivých věkových kategorií v celé skupině respondentů .....	30
Graf 4: Procentuální zobrazení vyplněných dotazníků s ohledem na pohlaví respondentů .....	33
Graf 5: Poměr známých a neznámých her .....	34
Graf 6: Pořadí her: umístění 1. – 20.....	34
Graf 7: Procentuální zastoupení jednotlivých hodnocení z hlediska zábavnosti.....	35
Graf 8: Procentuální zastoupení jednotlivých hodnocení z hlediska přínosu .....	36
Graf 9: Procentuální zastoupení jednotlivých hodnocení z hlediska odlišnosti .....	36
Graf 10: Graf zobrazující počet pinknutí při jednotlivých pokusech .....	54

## **Seznam tabulek**

Tabulka 1: Procentuální zobrazení celkového hodnocení v jednotlivých kategoriích ....	35
Tabulka 2: Pořadí her z hlediska zábavnosti .....	6
Tabulka 3: Umístění her z hlediska přínosu .....	7
Tabulka 4: Umístění her z hlediska jejich odlišnosti od jiných aktivit.....	8
Tabulka 5: Umístění her, řazeno od nejznámějších po nejméně známé .....	9
Tabulka 6: Celkové umístění her .....	10
Tabulka 7: Četnost jednotlivých hodnocení .....	11

## Úvod

Lidská společnost se vyvíjí každým dnem. Dochází tak k mnoha objevům a lidstvo vymýšlí stále nové a nové vynálezy, které člověku usnadňují život. Člověk je tvor, který se během své existence zatím nedostal do období, kdy by se nehýbal. Až do teď. V posledních letech lidé objevili kouzlo dopravních prostředků, domácích robotů, a jiných vymožeností moderní doby. Téměř každý z nás využívá mnohé z právě zmíněného. Pokud člověk nemá auto, jezdí autobusem, tramvají či trolejbusem, málokdo chodí pěšky. Ti, co dopravních prostředků nevyužívají, se ale např. v obchodních domech setkávají s výtahy či eskalátory. Samozřejmě není špatné tyto dopravníky využívat, záleží však na tom, jak často dochází k jejich používání. Člověk je tvor poměrně adaptabilní, a tak si rychle zvyká na změny. Takovou změnou jsou i novinky v dopravě. Mezi množstvím dopravních prostředků a fyzickou aktivitou člověka tak vzniká nepřímá úměrnost – se zvyšujícím se počtem dopravních možností se snižuje fyzická aktivita. S neaktivitou souvisí mnoho civilizačních chorob, mezi které patří např. nadváha či obezita. Mnohé z civilizačních chorob patří mezi rizikové faktory úmrtnosti. Objevují se tendence tento negativní vliv moderní doby alespoň částečně potlačit. Jedním z možných řešení by mohla být výchova k pohybu. Návyky, které jedinec vytvoří v dětství, s ním zpravidla zůstávají až do konce života. Je tedy možné, že kdybychom děti vedli ke každodennímu pohybu, omezili bychom počet úmrtí způsobených již zmíněnou neaktivitou?

Nejen vysoká míra úmrtnosti, jejíž příčinou je nedostatek pohybu, je důvodem pro to, abychom se tímto tématem zabývali. Před pár lety zemřel, troufám si říci, jeden z nejvýznamnějších volnočasových pedagogů české historie – Jaroslav Foglar. Celý svůj život zasvětil práci s mladými hochy, které se snažil rozvíjet snad po všech stránkách osobnosti. Velký důraz kladl na jejich charakterové vlastnosti. Výchovou vedl své svěřence k čestnému chování, nebojácnosti a zodpovědnosti, ale také k čistému kamarádství. Jelikož byl Foglar pedagogem volnočasovým, nepůsobil na děti skrze tradiční výuku ve škole, ale skrze hry. Prostřednictvím her se snažil v chlapcích probouzet smysl pro spravedlnost nebo např. ochotu pomáhat. Hry, které vymyslel, měly na hochy velký vliv. Ale je tomu tak i dnes? Pokud ano, nestálo by za to hry stále šířit a nezahazovat tak spisovatelovu celoživotní práci? A pokud tomu tak není, nebylo by možné, abychom si z jeho práce vzali alespoň část a předávali ji dalším generacím?

Abychom ale Foglarovi neupírali jeho zásluhy, vrátíme se opět k tématu pohybu. Jedním z hlavních cílů Foglarovy práce byl i rozvoj osobnosti po fyzické stránce. Jestřábovy svěřenci se jistě s nedostatkem pohybu nepotýkali. Položme si tedy otázku, nebylo by dobré řídit se Foglarovou osvědčenou metodikou?

Působím jako vedoucí v turistickém oddíle, který se věnuje dětem a mládeži ve věku 6 – 16 let. Mé několikaleté zkušenosti ukazují, že ať k nám dítě přijde s jakýmkoli návyky, vždy je možné ty špatné z nich alespoň částečně odbourat. Cílem našeho oddílu je vychovávat děti prostřednictvím činností, které je budou bavit. Protože jedině tak dochází k působení na jedince často ve větší míře než by tomu bylo, kdybychom využívali jiných prostředků. Tyto podmínky splňují převážně hry a aktivity s prvkem soutěživosti.

V posledních letech jsem si všimla, že se členy oddílu stávají děti, které nejsou zvyklé na každodenní pohyb a jejich motivace k jakékoli činnosti je ovlivněna leností. A není tomu tak pouze v našem oddíle. Do svého programu tak zařazujeme hry a různé aktivity, o kterých si myslíme, že by mohly tento stav zlepšit. Autorem mnohých z nich je již zmiňovaný Jaroslav Foglar. Předvýzkum týkající se rozšíření Foglarových her mezi oddíly Asociace turistických oddílů mládeže Libereckého kraje ale ukázal, že náš oddíl je téměř jediný, který tyto hry zařazuje do svého programu.

Hry, které aplikujeme na naše svěřence, často upravujeme. Většinou je doplněno rámování aktivity nebo jsou v rámci zachování velké motivace zjednodušena některá složitější pravidla. I přes tyto změny dosahujeme výsledků. Zajímalo by mne tedy, zda je možné, aby se tyto hry staly oblíbenými i v jiných oddílech a plnily tak svůj účel i jinde než jen u nás v našem malém oddíle.

# **1 Cíle**

## **1.1 Hlavní cíl**

Hlavním cílem bakalářské práce je analýza volnočasových aktivit uvedených v literatuře Jaroslava Foglara a vytvoření sborníku her pro dnešní použití při práci s dětmi.

## **1.2 Dílčí cíle**

- Sběr dat z vybrané literatury.
- Analýza her na základě zpětné vazby účastníků programu.
- Vyhodnocení analýzy.
- Vytvoření sborníku volnočasových her.

## 2 Jaroslav Foglar a jeho dílo

### 2.1 Život Jaroslava Foglara

Jaroslav Foglar, osobnost, jejíž jméno snad slyšel už každý z nás, byl zážitkový pedagog, redaktor časopisu Rychlé šípy a autor mnoha knih, ve kterých nejen chlapci četli, a čtou, o táborovém dobrodružství a chlapeckém přátelství.



Jaroslav Foglar se narodil 6. července 1907 v Praze a dožil se krásných 91 let. Pocházel z nepříliš bohaté rodiny,

která se často stěhovala. Nakonec se však celá rodina usadila v Praze v Nuslích. Když bylo Foglarovi 5 let, zemřel mu otec, a tak se o něj i jeho bratra musela matka postarat sama. Žil ve čtvrti, kterou označoval za nudnou, toužil po zážitcích a dobrodružstvích. Byl velmi nadšený, když od své matky dostal darem kroniku, do které si mohl své zážitky a dobrodružství zapisovat a později na ně vzpomínat. Tak se také dostal ke psaní. Jeho první zveřejněná báseň nesla název Měsíční noci a vyšla v roce 1920, tedy v jeho 13 letech (Černý, aj. 2000, s. 10, 16, 17).

**Obrázek 1:** Jaroslav Foglar (Novotný 2012)

Foglar studoval obchodní školu, a po jejím absolvování si hledal zaměstnání. Po několika malých neúspěších práci nalezl, nastoupil zaměstnání v informační a detektivní kanceláři Munk, na tomto místě však dlouho nevydržel a práci změnil. Tentokrát působil jako úředník u Oskara Steina, kde pracoval celých třináct let, poté se už začal plně věnovat spisovatelské práci (Černý, aj. 2000, s. 18).

Jeho prvním románem byl Boj o první místo, který vycházel od roku 1933 v časopise Skaut-Junák, dalším úspěšným románem na pokračování se stal román Hoši od Bobří řeky, který se poprvé dostal na stránky Slovíčka, jakožto přílohy Českého Slova, v roce 1934. Roku 1935 vznikla pod Mladým hlasatelem nová rubrika nesoucí název Skautskou stezkou, později z ní vznikla ještě rubrika Z Bobří hráze. O dva roky později vyšlo první knižní vydání Hochů od Bobří řeky, a to v Kobesově nakladatelství, vzpomíná Jaromír Charous. Slavná éra Foglarových „kobesovek“ byla zahájena právě díky vydání této knihy (Černý, aj. 2000, s. 20).

Nejprve Jestřáb pracoval pro redakci časopisu Junák, později ale přešel do redakce Vpřed, kde se podílel na plnění stránek Svazu české mládeže. V roce 1948 se ze spisovatele stal člověk „na volné noze“. Za zmínku také stojí, že Jaroslav Foglar později trávil hodně času v domovech mládeže, kde zastával roli vychovatele. Nevěnoval se tedy dětem a mládeži pouze v oddíle, ale také mimo něj.

Během druhé světové války zažívala Dvojka v čele s Jestřábem krušné chvíle. Činnost skautských oddílů byla zakázána. Ne všichni se však nařízením řídili. Dvojka fungovala i přes zákaz německého vedení, a to pod záštitou Klubu českých turistů. Členové tohoto spolku bývali často zatýkáni a vyslýcháni gestapem. Přesto však vydrželi a oddíl podporovali. Dvojka tedy tajně fungovala i nadále. Vladimír Janík vzpomíná, jak vedoucí oddílu riskovali těžké tresty a zatčení, a mluví zejména o táboře strachu, který se konal v roce 1944. Zmínka padla také o tom, jaká byla atmosféra v oddíle během celé okupace – všichni byli kamarádští, oddíl jim pomohl překonat tyto krušné chvíle. Po ukončení války tak byl oddíl připraven pokračovat ve své činnosti i oficiálně a do oddílu byla přijata spousta nováčků (Černý, aj. 2000, s. 30).

Netrvalo dlouho a oddíl zažíval další trable. Po únorovém převratu v roce 1948 se k moci dostali komunisté, kteří byli proti fungování Dvojky, a vůbec celého junáctví. Dvojka vydržela ještě půl roku, než byla oficiálně zrušena v prosinci roku 1948. Jestřáb to ale opět nevzdával a snažil se činnost oddílu udržet alespoň tajně, a tak došlo i k tomu, že Dvojka fungovala jako turistický oddíl T. J. Radlice až do roku 1967. Z jednoho z oddílových táborů dokonce vznikl krátký film Poklad Černého delfína, který režíroval Hynek Bočan.

Když bylo Foglarovi 61 let, byl obnoven časopis Junák, a tak se spisovatel opět podílel na tvorbě časopisu, který redakce vydávala, a znovu se věnoval psaní. To ale nemělo dlouhého trvání. Během normalizace bylo Jestřábovi zakázáno publikovat, a jeho díla, která byla do té doby vydána, byla zcenzurována.

Normalizace měla samozřejmě vliv i na fungování Dvojky, protože činnost veškerých mládežnických klubů byla potlačována. Proto Dvojka fungovala pouze díky Jestřábově neústupnosti, trpělivosti a důvěře rodičů, kteří chlapce i v tomto nepříjemném období svěřovali do rukou vedoucího, který se podílel na výchově jejich synů.

Roku 1970 dokonce došlo k tomu, že byl celý Junák zrušen, a tak oddíl přešel pod křídla pionýrské organizace. Došlo však k zostření kontrol státní bezpečností, a tak se vedoucí pionýru rozhodla, že už junáka Foglara nechce vidět ani v klubovně ani na výpravách, učinila tak nejspíše ze strachu. Své členství v pionýrské organizaci však junáci zrušili až roku 1978, kdy za pomoci svých přátel vstoupili do turistického odboru T. J. Praga (Černý, aj. 2000, s. 35).

Jaroslav Foglar byl pro všechny své svěřence velkým vzorem a hrdinou, přestože sám Jestřáb se za hrdinu nepovažoval. Jednou chlapcům vyprávěl o tom, jak na venkově načerno koupil maso na zabíjačce, to se samozřejmě nesmělo, a taky se to podle toho trestalo. Když si maso odnášel, potkal četníky. Mluvil o tom, jak se celý orosil potem a nevěděl, co dělat. A tak ho napadlo, že se opře o zábradlí mostu a začne plivat do vody jako malý kluk. Četníci kolem něj samozřejmě prošli, aniž by si ho všimli. Touto historkou chtěl Foglar chlapcům dokázat, že není žádným hrdinou. Ale nevěřili mu. Když totiž gestapo zavřelo klubovnu, ve které zůstaly oddílové kroniky, Jestřáb se k ní v noci vplížil, odpečetil ji a kroniky tajně odnesl. Za takový čin mu hrozilo vězení, koncentrační tábor nebo dokonce okamžitá smrt. A chlapci si ho za to velmi vážili – a nejen za to. Po celou dobu zakázané činnosti junáctví vedl Foglar svoji Dvojku dál, i když jako turistický oddíl (Černý, aj. 2000, s. 44, 45).

## **2.2 Autorské dílo Jaroslava Foglara**

Během své spisovatelské dráhy napsal Foglar mnoho děl, mezi ta nejznámější patří jeho *Hoši od Bobří řeky*, kteří se ke čtenářům dostali až roku 1934, přestože byli napsáni mnohem dříve. Díky tomuto románu je započata Foglarova spolupráce s nakladatelstvím Melantrich, ve kterém následně byla vydána další kniha – *Přístav volá*. Roku 1935 vyšel časopis *Malý hlasatel*, a Jaroslav Foglar začal pracovat v redakci nakladatelství Melantrich. Jeho úlohou byla propagace *Malého hlasatele* (později *Mladého hlasatele*)<sup>1</sup>. A svou úlohu plnil velice dobře, roku 1936 uspořádal Melantrich na popud Foglara *Kuličkiádu/Kuličkářský turnaj*.

---

<sup>1</sup> Pouze první ročník nesl název *Malý hlasatel*, poté byl přejmenován na *Mladého hlasatele*, který byl určen mládeži ve věku 10 – 15 let. (Foglarovec 2008)

Roku 1940 vychází Foglarovi kniha Pod junáckou vlajkou. Mladý hlasatel vychází i za okupace, a tak téhož roku začíná tisknout novou foglarovku – Záhadu hlavolamu. Do teď tištěné příběhy Rychlých šípů vyvolaly ve čtenářích takové nadšení, že chtěli vědět, jak to bylo s díly předchozími, s těmi, co nečetli. A tak Melantrich na konci listopadu vydal první sešit kreslených příběhů Rychlých šípů. Samozřejmě byl okamžitě rozebrán. Poptávka po Foglarových knihách rostla a nakladatelství Kobes se rozhodlo vydávat edici Knih táborového ohně, jako první svazek vyšli Hoši od Bobří řeky, po nich vyšla Chata v jezerní kotlině a následně i Přístav volá. Roku 1941 je činnost Mladého hlasatele Němci zastavena, tím pádem jsou zrušeny i čtenářské kluby (Mikulka 1991, s. 32).

Kolem roku 1943 začíná Foglar spolupracovat s Klubem českých turistů, zde funguje i jeho nyní ilegální oddíl. Zpravodaj, který vychází pod KČT, je obohacen o Foglarovy povídky a praktické náměty pro činnost oddílu (Mikulka 1991, s. 33).

Za okupace byl Mladý hlasatel zrušen, bohužel ale ani po skončení 2. světové války nebylo možné jeho činnost obnovit, a tak Foglar začíná pracovat v redakci časopisu Junák, zde jsou obnoveny Foglarovy čtenářské kluby, o necelý rok později však Foglar odchází k jiné redakci, a to k redakci časopisu Vpřed, kam později přechází i již zmiňované čtenářské kluby. Časopis však nečinil úspěšným jen Foglar, a tak i po jeho odchodu zůstal časopis časopisem dobrým a mládeží čteným. Obě redakce byly odlišné. Junák se soustředil především na členy organizace a jejich oddílovou činnost, Vpřed ale měl být dle Foglara určen veškeré československé mládeži (Mikulka 1991, s. 54 – 55).

Od roku 1947 již Foglar nepracuje v žádné redakci, občas něčím přispěje, ale už není zaměstnancem. Věnuje se plně svému oddílu Hochů od Bobří řeky. Teprve roku 1955 se po nuceném mlčení Foglar dostává opět do redakce, tentokrát redakce časopisu Pionýr.

Následně nastupuje jako vychovatel do studentského internátu. V květnu 1965 byl Foglar přijat do Svazu československých spisovatelů. Roku 1970 končí vydávání Rychlých šípů i časopisu Junák, a všeho, co jen slovem souvisí se skautingem, trampingem a s pobytem v přírodě vůbec.



Od roku 1986 se Jestřáb zúčastňuje čtenářských besed. V následujících letech vycházela další vydání Foglarových chlapeckých románů, a to hned v několika nakladatelstvích.

### **2.3 Výchovné úsilí Jaroslava Foglara**

Foglar byl především pedagogem volnočasovým, tzn., že na své svěřence působil ve volném čase, a to např. skrze tzv. čtenářské kluby, které se registrovaly v redakci časopisu a odebíraly jeho jednotlivá čísla. Součástí každého vydání byla strana (viz příloha J) věnující se těmto klubům. Členové mohli redakci posílat různé dotazy nebo psát zprávy o tom, jak se daří jejich oddílu, v časopise si pak mohli přečíst odpověď redaktora.

Idea čtenářských klubů byla realizována roku 1937. Čtenářské kluby byly dětskými sdruženími, které se věnovaly činnosti inspirované časopisem. Dětské kolektivy se hlásily na výzvu redakce časopisu Mladý hlasatel, přesto však vedení Melantrichu nečekalo, že na konci třetího ročníku časopisu bude registrováno 1100 klubů (Mikulka 1991, s. 31).

Myšlenka čtenářských klubů cestovala společně s Foglarem, a tak se strany věnované klubům objevily v Mladém hlasateli, Junákovi nebo v časopise Vpřed.

Pokud chceme působit na jedince či skupinu, měli bychom si stanovit výchovný cíl, jímž je chápána hodnota, ke které aktivní usilování směřuje. Výchovné cíle jsou interpretovány jako odpovědi na otázku, které části osobnosti se aktivita týká, kterou rozvíjí či procvičuje (Hanuš, Chytilová 2009, s. 115).

Cílem Foglarových čtenářských klubů bylo formovat charakterové rysy jedince. Čtenáři se měli stát správnými hochy a správnými děvčaty, kteří se nebojí práce či odpovědnosti, mluví slušně, dělají dobré skutky a jsou kamarádští.

K Foglarovu výchovnému úsilí patří samozřejmě i jeho oddílová činnost. Ve svých svěřencích se snažil probouzet lásku k přírodě, formovat charakterové rysy, které byly zmíněny o pár řádků výše, a v neposlední řadě také usiloval o rozvoj osobnosti po stránce fyzické. Poslední ze zmiňovaných plnil prostřednictvím pohybových her, které zařazoval do oddílového programu.

## **2.4 Hry Jaroslava Foglara**

### **2.4.1 Co je to hra?**

Abychom se mohli věnovat hrám Jaroslava Foglara, měli bychom nejprve vědět, co pojem hra znamená. V češtině existují nejméně 3 významy tohoto slova. Za první je hra literárně-dramatickým dílem. Lidé se baví lidskými příběhy s jakoukoli tematikou, kterou bývá převážně láska. Mohou si je přečíst nebo zhlédnout jejich divadelní provedení. Druhým významem je hra na hudební nástroj, zde je hra souhrnným výrazem pro činnost člověka, který ovládá hudební nástroje. A třetí variantou, kterou se budeme zabývat trochu podrobněji, je hra lidskou činností, jež člověk vykonává pro pobavení či relaxaci. Definicí posledního významu slova se zabývalo mnoho lidí, nicméně na společné definici se nikdy neshodlo. Podíváme se teď na některé z nich.

Mlejnek (1997, s. 11) se zaměřuje především na průběh her a snaží se definovat hru co nejjednodušeji. Hru interpretuje jako svébytnou činnost, při které vyzdvihuje její průběh a výsledku aktivity naopak nepřikládá téměř žádný význam.

O mnohostranném pohledu na věc píše Jan Neuman (2011, s. 18 – 20). Uvádí hned několik možných definicí tohoto pojmu:

- Hra je svobodné nakládání s časem, který naplňuje. Podstata hry spočívá v dynamice střídání počátečního napětí a uvolnění skrytého v řešení, což se opakuje bez definitivního konce.
- Hra je forma chování s jednoduchou strukturou cílů a časovou perspektivou. Správná hra obvykle obsahuje útok, únik, sledování, srovnání, napodobování, změnu, důvěru a náhodu.
- Ve hře nacházíme momenty překvapení. Každá hra totiž začíná pohybem, jehož jednotlivé fáze či důsledky nejsou beze zbytku předpověditelné, a to přináší prvek překvapení. Ve hře je něco, co si hraje i s hráčem, a to dělá hru zajímavou a dobrodružnou. Hra poskytuje pocit, že něco objevujeme, přenáší nás do nové reality, a tím v nás vyvolává zážitek „plynutí“, plného soustředění na činnost, ve které jsou vyrovnány naše dovednosti s předkládanými nároky. Se stoupajícím mistrovstvím dochází ke stupňování obtížnosti.

- Hra se nám jeví ve dvou rolích – jednou jako prostředek, podruhé jako prostor k získávání prožitků a zkušeností. Dokonce lze říci, že hra je sama sobě učitelem, neboť vyžaduje od hráčů vysokou míru osobního nasazení a při zvládání problémových situací i vysokou úroveň sociálních vztahů. Stejně nároky má hra na vedoucího, když vyžaduje jeho aktivitu, trpělivost, pružnost jednání, rychlé reagování, pozornost, fantazii, vytrvalost a připravenost k učení. Člověk si vlastně hraje tehdy, když splňuje uvedené požadavky, tedy hraje si tam, kde je celým člověkem.

Autor mluví také o hlubším smyslu her a uvádí několik příkladů působení na člověka:

- Působí na sféru emocionální a psychickou.
- Dovedou ovlivnit pocity a postoje hráčů.
- Obohacují je o zážitky a nové zkušenosti.
- Pomáhají zvyšovat sebedůvěru a sebehodnocení.
- Přinášejí nové pohledy na vlastní tělesnost, potěšení z vlastní existence.
- Jsou významným prostředkem rozvíjejícím sociální vztahy.
- Budují důvěru k ostatním lidem. Učí ohleduplnosti a odpovědnosti.
- Podporují komunikaci a spolupráci.
- Rozvíjejí psychomotoriku, tělesné schopnosti a zvyšují tělesnou kondici.
- Otvírají příležitosti k získávání prožitku přírody.

Poměrně složitou definici uvádí také Johan Huizinga (1971, s. 24, 25), který říká, že hra je svobodné počínání jedince, k němuž se neváže žádný materiální zájem a uskutečňuje se ve zvlášť určeném čase i prostoru a dle určitých pravidel. Hra také spojuje jedince, kteří svým konáním nedosahují žádného užitku, a kteří se rádi oprošťují od obyčejného života tím, že se přestrojují za jiné.

Doktor Činčera se ve své knize Práce s hrou pro profesionály (2007, s. 9, 10) věnuje tomuto pojmu více. Uvádí mnoho způsobů, jak lze hru chápat a konfrontuje ji s jejím anglickým překladem. V internetovém vyhledávači Ask našel celkem třináct definic pojmu „game“, a to např.:

- Zápas daný pravidly, jehož cílem je určit vítěze.
- Zábava nebo volný čas.
- Tajný plán něco udělat.
- Frivolní nebo laškovné chování.
- Lov zvířat pro sport nebo jídlo.

Encarta, jiný internetový vyhledávač, uvádí jiné definice:

- Něco hraného pro zábavu: aktivita, které se lidé účastní společně nebo každý sám, pro zábavu.
- Soutěživá aktivita s pravidly: sportovní či jiná aktivita, ve které hráči soutěží proti jiným hráčům při respektování daných pravidel.
- Způsob jednání, jehož cílem je manipulace nebo podvedení lidí.
- Ilegální aktivita.
- Něco, co nebereme vážně.
- Maso ulovených zvířat.

Dle Činčery (2007, s. 10) mají všechny tyto definice nejméně pět společných vlastností:

- **Hra jako znak.** Hra je něco, co není zcela doopravdy, resp. kde provádíme něco s poukazem na něco jiného. Lov zvířat je poukazem k válečnému střetnutí. Špióni předstírají, že jsou někým jiným. Frivolita odkazuje k něčemu, co by mohlo být, ale v této chvíli není přítomno.
- **Emocionální angažovanost.** Hra obsahuje vzrušení. Vzrušení souvisí s nejistotou a neurčeností hry. Je podněcováno soutěží, zkouškou vlastních schopností a dovedností ve hře obstát.
- **Pravidla.** Lov, flirtování i hokej mají svoje pravidla, která je třeba respektovat a za jejichž porušení následuje sankce.
- **Soutěž.** Hra je téměř vždy soutěží, byť nikoli nutně soutěží proti někomu: je možné soutěžit proti něčemu – např. základnímu nastavení hry, časovému limitu atd.

- **Cíl.** Cílem hráče ve hře je vyhrát. Cílem pedagoga, který hru uvádí, může být něco zcela jiného: prostřednictvím hry přivést studenty k určitému porozumění, určitým postojům či určitým dovednostem.

Existuje mnoho definicí tohoto pojmu, všechny však mají společný charakteristický rys, a tím je určitá míra svobody. Když si dítě hraje, není ničím omezováno. Mlejnek (1997, s. 11) i Huizinga (1971, s. 25) se shodují na tom, že dítě se při hře soustředí pouze na vykonávanou činnost. Jedinec napodobuje to, čím by chtěl být, ať už je to princ, čarodějnice, pes nebo matka. Pokud si dívka hraje s panenkou, uplatňuje svou fantazii. Dochází k tomu, že dívka se cítí být matkou a věří tomu, že panenka je v danou chvíli miminem, o které matka pečuje. Skutečný předmět (panenka) je nahrazen znakem (novorozeně), ale manipulace je reálná, dívka si tedy myslí, že se o panenku stará jako o vlastní dítě, ale neztrácí povědomí o reálném životě.

#### **2.4.2 Význam hry**

Hra jako taková má několik významů. Když se podíváme na význam hravých aktivit z pohledu psychologie, zjistíme, že hra je ve vývoji jedince stěžejní, nezbytná. Každé malé dítě si chce hrát – hra je prostředkem k poznávání světa. Prostřednictvím hry dítě navazuje kontakt s okolím, se svými blízkými, přizpůsobuje se nastaveným podmínkám a učí se dalším věcem. Osvojuje si nové dovednosti, zdokonaluje své pozorovací schopnosti, rozvíjí obrazotvornost a získává nové volní i charakterové vlastnosti. Také se díky hře projevují zájmy dítěte (Mlejnek 1997, s. 12).

Hra má rovněž důležitou roli při udržování vitality. Mezi hry patří totiž i mnoho pohybových a sportovních aktivit. V dnešní době, kdy stále přibývá lidí s obezitou či jinými onemocněními způsobenými nedostatkem pohybu, hrají pohybové aktivity hlavní roli při prevenci civilizačních chorob.

Erik Sigmund (2007, s. 9) v jedné ze svých publikací uvádí, že mezi lety 1997 a 2007 byl zjištěn velký nárůst dětí s nadváhou nebo obezitou, která úzce souvisí se snižující se pohybovou aktivitou. Obojí je spjato se sledováním televize, videa či hraním počítačových her, nebo např. s obezitou rodičů.

Veškeré návyky, které člověk má, se nejlépe získávají v dětství. Už jako malé děti nás maminky učily, abychom si čistili zuby nebo si uklízeli. Pokud si některé návyky neosvojíme již v dětství, nenaučíme se jim už nikdy, a pokud ano, bude to velmi obtížné. Proto je třeba dbát na to, aby děti měly dostatek pohybu. Pokud děti nebudou mít dostatek pohybu, navyknou si na neaktivní způsob života, který může být příčinou nejen nadváhy nebo obezity. Ale jak toho docílit?

Ne všechny děti mají rády hodiny tělesné výchovy, to může být mnoho příčin – nesympatie vůči vyučujícímu, špatný kolektiv, nedostatečná motivace, stud před spolužáky, strach z neúspěchu nebo např. neatraktivní program hodin. Částečným řešením může být zájmová činnost. Ta sice nejspíš neodbourá nesympatie vůči vyučujícímu nebo nesrovnalosti mezi spolužáky, ale poskytne dítěti dostatečnou nabídku činností, které může dítě vykonávat. Do této nabídky spadá výtvarná, hudební a sportovní činnost. My se budeme zabývat pouze tou sportovní.

Mezi nejznámější zájmové činnosti z oblasti sportu patří především kolektivní sporty, ať už je to florbal, fotbal, basketbal anebo volejbal. K těmto hrám se dítě dostane přes různé sportovní kluby, které tuto činnost nabízejí v rámci přípravy budoucích profesionálních hráčů. Existují však i jiné organizace, které se od sportovních klubů liší. Jsou to různé oddíly, které jsou oficiálně nesportovními, ale přesto do svého programu zařazují aktivity pohybové či sportovní. Právě v těchto oddílech by mohly děti najít dostatek pohybu a zároveň by to nemusely vnímat jako sportování, pro které nejsou zapálené.

### **2.4.3 Dělení her**

Po návštěvě jakéhokoli knihkupectví či knihovny zjistíme, že existuje nesčetné množství knih, které slouží jako sborníky her. Je tedy jasné, že her bude mnohem více. Aby byly knihy přehledné, autor mnohdy zvolí nějaký způsob dělení, díky kterému je pro čtenáře snazší v knize vyhledávat aktivitu, kterou zrovna potřebuje.

Systém dělení se liší dle autora. Např. Prázdninová škola Lipnice vydala během svého působení tři Zlaté fondy her a další připravuje. V každé knize zvolila stejný systém dělení. Základem je, že jsou aktivity řazeny abecedně. U každé aktivity jsou uvedeny tyto informace: název, autor, fyzická a psychická zátěž, čas na přípravu, počet instruktorů na přípravu, čas na hru, počet instruktorů na hru, počet hráčů, věková kategorie, prostředí, denní doba, roční období, materiál a cíl hry. Pro rychlejší vyhledávání hry, kterou čtenář zrovna potřebuje, jsou některé z uvedených informací jednoduše vyjádřeny symbolem, který je pro ně určen (viz příloha B). Na konci publikace jsou tabulky, ve kterých jsou hry rozděleny např. dle prostředí, fyzické náročnosti, apod. Pokud tedy čtenář hledá hru, která je zaměřena např. na rozvoj intelektu, nalistuje si na stranu, kde je umístěna tato tabulka, a vybere si hru, která nejvíce odpovídá jeho kritériím.

Podobné dělení používá Jan Neuman (2008 a 2011) ve svých publikacích. Také využívá symbolů, zároveň ale hry řadí do jednotlivých kapitol, a to dle toho, k čemu jsou aktivity určené. V knize Dobrodružné hry a cvičení v přírodě autor rozdělil hry do deseti kategorií, tedy kapitol:

1. Seznamovací hry
2. Zahřívací a kontaktní hry
3. Hrátky a zábavné soutěžení
4. Hry na důvěru
5. Iniciativní a týmové hry
6. Hry na rozvoj komunikace a spolupráce
7. Hry a cvičení v přírodě
8. Ekohry
9. Závěrečné hry a rituály
10. Hry pro reflexi a závěrečné hodnocení

Velice podobnou klasifikaci využívají i autoři knihy QuickSilver (Butler, Rohnke 1995). Ti aktivity dělí na následující:

- Ice-breakers – u nás volně překládáno jako tzv. ledolamky

- Warm-Ups – volně přeloženo jako rozehřívací/zahřívací aktivity
- Games – v knize tato kapitola zahrnuje např. kooperativní hry
- Initiatives – volně přeloženo jako iniciativní, vyvolávající změnu
- Trust – důvěrnostní aktivity
- Stunts – znamená zakrnutí, hry jsou zaměřeny jako prevence před zakrnutím

Další systém dělení her nabízí např. web Hranostaj (Hranostaj 2012), který využívá dvojího členění. Člení aktivity dle jejich zaměření, ale také dle typu prostředí, ve kterém lze aktivitu realizovat. V prvním systému se tedy objevují kategorie typu: slovní, pro zasmání, stolní/desková/papírová, ale také seznamovací, pohybová či zážitková. Dle druhého systému jsou aktivity rozděleny do těchto kategorií: nezávislé na prostředí, do místnosti, na ven, do terénu, na hřiště, na cestu, do tmy, apod. Všechny hry jsou členěny dle obou systémů. U každé aktivity jsou uvedeny všechny kategorie, do kterých hra spadá.

O zcela odlišném způsobu klasifikace her hovoří Hanuš a Chytilová (2009, s. 116 – 119). Ti užívají několikeré třídění, a to dle charakteru hry, její formy a kritérií. Podle charakteru rozeznáváme hry s úplnými, podrobně zpracovanými a závaznými pravidly, hry málo strukturované a nestrukturované. Příkladem členění dle formy může být hra iniciativní nebo simulační, také do této kategorie spadá psychodrama, cvičení nebo výstavy a různá putování. Dělení dle kritérií využívá např. již zmíněná Prázdninová škola Lipnice, jedná se např. o kritéria: fyzická zátěž, čas na přípravu, počet hráčů nebo věková kategorie.

Jaroslav Foglar (2000) však nabízí ještě jeden způsob dělení her. Nezabýval se žádným složitým systémem kategorizace a hry členil pouze dle prostředí, pro které jsou hry určeny, a dle počtu hráčů. V knize Hry Jaroslava Foglara se tak objevují tyto kapitoly:

1. Hry v klubovně (pro menší počet hráčů – 4 až 10)
2. Hry v klubovně (pro větší počet hráčů – 10 až 40)
3. Hry v tělocvičně
4. Hry v přírodě (pro menší počet hráčů – 4 až 10)
5. Hry v přírodě (pro větší počet hráčů – 10 až 40)



## 6. Hry ve městě

## 7. Dlouhodobé hry

Může se tedy zdát, že hlavním kritériem pro výběr aktivity není její cíl. Ve Zlatém fondu hledají čtenáři např. dle časové náročnosti nebo fyzické zátěže. Samozřejmě ale záleží na lektorských zkušenostech čtenáře, který si aktivitu vybírá. Někteří lektoři vybírají hry dle prostředí, pro které je hra určena, jiní dle počtu hráčů. Zkušenější vědí, že při výběru aktivity hrají roli všechny tyto faktory, ale nejdůležitějším kritériem je cíl aktivity. Dle zásad dramaturgie<sup>2</sup> a skupinové dynamiky<sup>3</sup> víme, že pro každou skupinu lidí, se kterou lektor pracuje, jsou vhodné jiné aktivity. Skupina prochází během svého fungování několika vývojovými fázemi, pro které se hodí jiný typ aktivit, a je důležité, aby na sebe tyto aktivity logicky navazovaly.

Existují teda mnohé způsoby klasifikace her. To znamená, že pokud chceme do programu zařadit nějakou aktivitu, musíme znát především cíl, který by měla hra splnit, následně bude hrát poměrně důležitou roli např. věk hráčů, jejich počet, časové dispozice apod. Každé dělení by mělo být autorem na začátku celé publikace vysvětleno, aby čtenáři věděli, jak mají v knize vyhledávat. Jakmile budou vědět, jak na to, usnadní si práci a budou volit jen ty aktivity, které splňují čtenářovy předem dané podmínky.

---

<sup>2</sup> „V „interním pojmosloví PŠL“ je dramaturgie chápána jako metoda, jak vybírat jednotlivé programy a sestavovat je do vyšších tematických celků (programových bloků) s cílem dosáhnout ve vymezeném čase kurzu či akce co největšího účinku a efektu“ (Paulusová 2004, s. 85).

<sup>3</sup> Skupinová dynamika je definována jako: „...souhrn skupinového dění a skupinových interakcí. Vytvářejí ji interpersonální vztahy a osobnostní (individuální) interakce členů skupiny spolu s existencí a činností skupiny a silami z vnějšího prostředí“ (Kratochvíl 2005, s. 15).

## 2.5 Vliv Jaroslava Foglara na volnočasovou pedagogiku

Volnočasová pedagogika je poměrně mladým oborem pedagogiky, který se zabývá výchovou ve volném čase<sup>4</sup>. Pojem výchova je definován jako záměrné, cílevědomé a dlouhodobé působení na vychovávaného jedince (Hájek, aj. 2008, s. 65). Výchova ve volném čase v poslední době nabývá na významu. Mnozí si uvědomují, že prostřednictvím volnočasových aktivit děti a mladí lidé poznávají svět, získávají možnosti seberealizace a jsou naplňováni motivací k rozvoji své osobnosti. Právě motivace je v životě velmi důležitá, díky ní dosahujeme stanovených cílů a posouváme se dál.

Jaroslav Foglar se stal vzorem mnoha chlapců a volnočasových pedagogů. Díky této skutečnosti nabývala jeho práce na významu, a dodnes se využívají některé z jeho metod výchovy. Čím konkrétně ale přispěl?

Skrze svou literární činnost vedl Foglar čtenáře k tomu, aby postupně rozvíjeli své vlohy a nadání, ale aby také objevovali své stinné stránky a snažili se je odstranit prostřednictvím zdravých nároků na svou osobnost. Díky kladným hrdinům jednotlivých příběhů čtenáři poznávali a dodnes poznávají pravé hodnoty lidství a stávají se čestnými, odpovědnými, statečnými a ušlechtilými osobnostmi. Příběhy jsou pro mnohé inspirací k plnohodnotnému využívání volného času a k budování pozitivních mezilidských vztahů (Jirásek 2007, s. 206).

---

<sup>4</sup> „Volný čas je částí lidského života mimo čas pracovní (návštěva školy a pracovní proces) a tzv. čas vázaný, který zahrnuje biofyzilogické potřeby člověka (spánek, jídlo, osobní hygienu), chod rodiny, provoz domácnosti, péči o děti, dojíždění za prací a další nutné mimopracovní povinnosti. Volný čas je dobou, kterou má po splnění těchto potřeb a povinností člověk k dispozici pro činnosti sebeurčující a sebevytvářející: odpočinek a zábavu, rozvoj zájmové sféry, zlepšení kvalifikace nebo účast na veřejném životě“ (Hájek, aj. 2008, s. 10)

O vše zmíněné se pokoušel i u svých svěřenců, se kterými se vídal každý týden na oddílových schůzkách. Toho však nedosahoval tím, že by jim při společných setkáních předčítal nebo vyprávěl příběhy ze svých knih. Vymýšlel různé úkoly, činnosti<sup>5</sup> a hry, díky kterým chlapci zažívali dobrodružství a jež zaručovaly rozvoj celé skupiny. Veškeré Foglarovo počínání nezůstalo bez povšimnutí. Díky překladům jeho literárních děl do dalších šesti jazyků<sup>6</sup> se stalo jméno Jaroslav Foglar velice známé a lidé se začali o jeho činnost zajímat. Tak došlo k šíření jeho pedagogických metod i mezi volnočasové pedagogy. Někteří se jím nechali inspirovat a aplikují jeho metody na své svěřence dodnes.

---

<sup>5</sup> Např. Modrý život

<sup>6</sup> Foglarovky byly přeloženy do slovenštiny, polštiny, němčiny, maďarštiny, ruštiny a esperanta. (Jirásek 2007, s. 461)

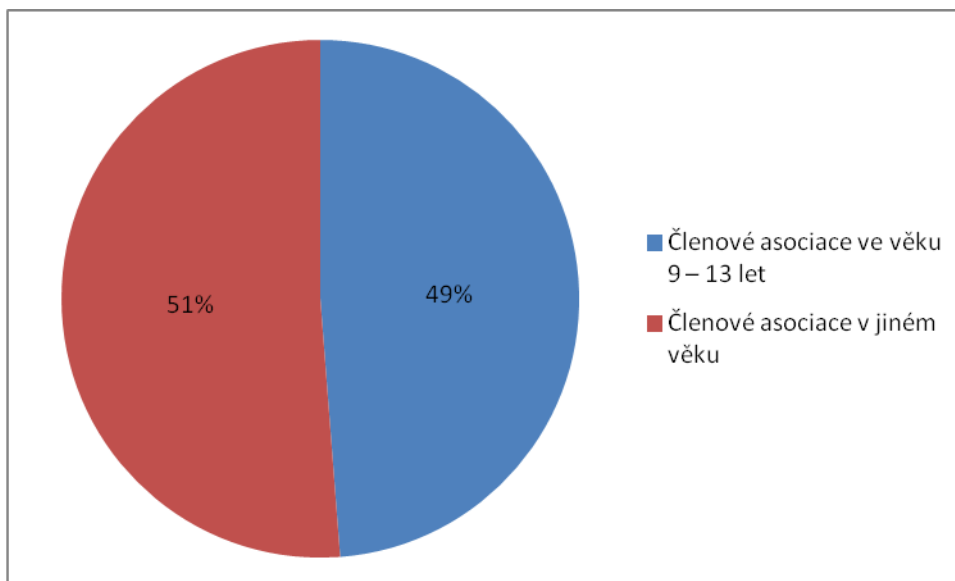
## **3 Metodika práce**

### **3.1 Charakteristika výzkumného souboru**

Metodika práce byla založena na hraní vybraných her, a následném sběru dat za pomoci dotazníků. Celý výzkum byl realizován se skupinou dětí z Libereckého kraje. Tuto skupinu tvořili členové oddílů Asociace turistických oddílů mládeže (A – TOM), kteří se svým věkem nacházeli mezi hranicemi 9 a 13 let.

Prvním úkolem tedy bylo zjistit, kolik oddílů v Libereckém kraji je registrováno v asociaci, kolik členů má takový oddíl celkem, kolik členů má ve věku 9 – 13 let a kolik vedoucích se podílí na vymýšlení oddílové činnosti. Stěžejním zdrojem informací se stal asociační web (Asociace TOM 2012), na kterém je volně dostupný seznam oddílů i s kontakty na vedoucí, a komunikace s ústředím. Bylo zjištěno, že v Libereckém kraji je registrováno celkem 11 oddílů. Dalším krokem bylo kontaktování jednotlivých oddílů a zjišťování základních informací. Nepodařilo se kontaktovat pouze jeden oddíl. Následovala tedy komunikace s asociačním ústředím, během které bylo zjištěno, že daný oddíl svou registraci ve spolku nedávno zrušil. Ostatní oddíly byly sdílné a rády zodpověděly všechny kladené dotazy. Během prvotní komunikace bylo odhaleno, že ze zbylého počtu 10 oddílů další dva ukončily členství v asociaci a jeden nemá mezi svými členy děti v požadovaném věku. Pro sběr dat tak zbylo 7 oddílů.

Těchto sedm oddílů mělo v době výzkumu vcelku 164 dětí, z toho 80 ve věku 9 – 13 let (viz Graf 1). Z celkového počtu věkem vyhovujících dětí bylo potřeba mít ke každé hře vyplněných alespoň 66 dotazníků, tato podmínka byla splněna. Min. počet respondentů byl vypočítán za pomoci online kalkulatoru (Creative Research Systems 2012).



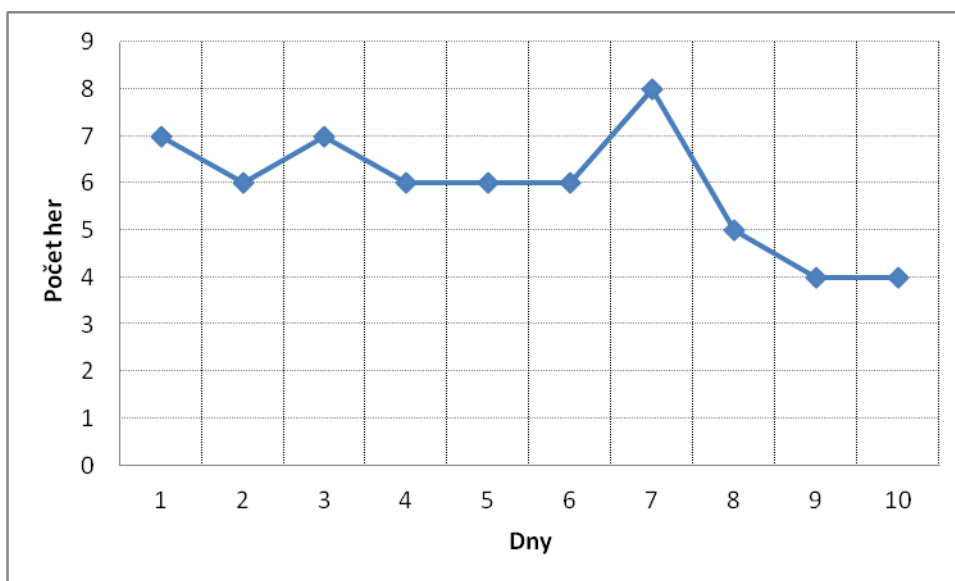
**Graf 1:** Procentuální zobrazení vzorku

Realizace her proběhla v průběhu 7denní stavby tábora v období letních prázdnin 2012. Každý den došlo v průměru na 6 – 7 her, za celý pobyt se stihlo otestovat 46 her. Zbytek her byl otestován v průběhu letních prázdnin, kdy se konaly tábory jednotlivých oddílů.

Na stavbě tábora se podílely všechny oddíly Libereckého kraje. Děti se samozřejmě neúčastnily všech činností spojených se stavbou. Ve volných chvílích měly možnost zahrát si některou z her. Hry, které si děti nezahrály během stavby tábořiště, si vyzkoušely na svých táborech. Takových akcí<sup>7</sup> bylo šest a testování her zabralo na každém z těchto pobytů přibližně tři dny. Celkový počet testovacích dní tak činí 25.

Během stavby tábora bylo otestováno 46 her, jak už bylo zmíněno. V průběhu každé z tří denních návštěv jednotlivých táborů bylo otestováno 13 her. V jednom dni došlo na 4 až 5 her, což je pokles oproti počtu her, které byly otestovány při prvním pobytu (viz Graf 2). K tomuto rozdílu došlo z důvodu odlišných režimů dne. Režim dne při stavění tábora byl poměrně volný a vzniklo tak velké množství volného času, to bylo využito k testování her. Na jednotlivých táborech byl režim dne jiný. Vedoucí měli připravený svůj program a některé jeho části musely časově sedět s jejich původním plánem, proto najít prostor k testování aktivit nebylo vždy jednoduché.

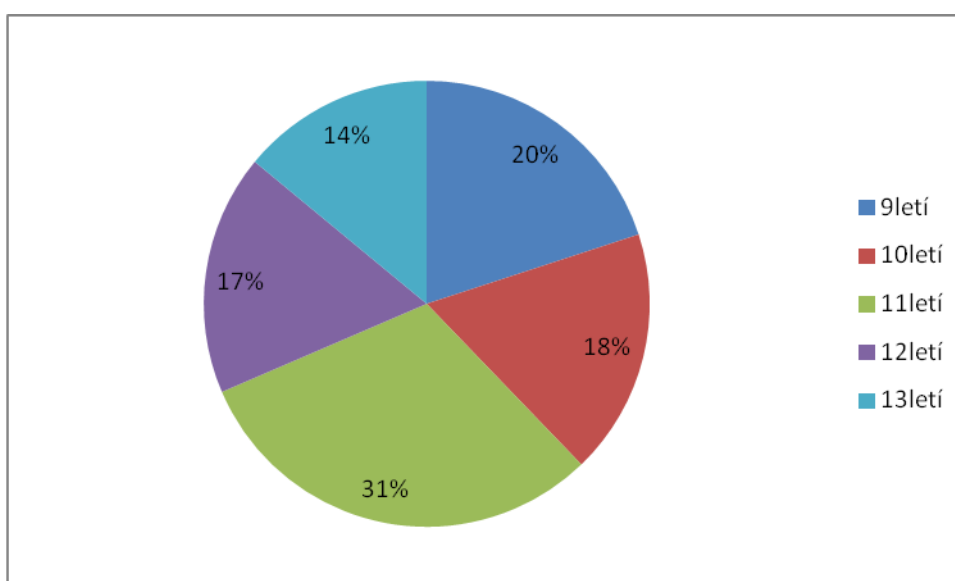
<sup>7</sup> Pět oddílů mělo tábor samostatně, dva oddíly ho měly společně.



**Graf 2:** Počet her v jednotlivých dnech

Testování her se zúčastnilo průměrně 72 respondentů. Nejvyšší počet vyplněných dotazníků činí 76 ks, a to pouze u dvou aktivit. Nejnižší počet vyplněných dotazníků bylo získáno také pouze u dvou her, v rámci jejich testování bylo vyplněno pouze 68 tiskopisů.

Všichni respondenti byli ve věku 9 – 13 let. Nejpočetnější skupinou byli jedenáctiletí. Věkový průměr všech respondentů byl přibližně 11 let. Rozložení jednotlivých ročníků si můžete prohlédnout v následujícím grafu (viz Graf 3).



**Graf 3:** Zastoupení jednotlivých věkových kategorií v celé skupině respondentů

### 3.2 Metodika výběru her

Hry byly vybrány z knihy Hry Jaroslava Foglara. Při výběru her bylo dbáno na to, aby se pracovalo pouze s hrami určenými do venkovního prostředí. Hry určené do kluboven či tělocvičen byly vyřazeny. Důvodem byla praktická proveditelnost během letního tábora. Vybrány tedy byly všechny aktivity z kapitol Hry v přírodě (pro menší počet hráčů – 4 až 10), Hry v přírodě (pro větší počet hráčů – 10 až 40) a Hry ve městě. Počet vybraných her se vyšplhal na číslo 59. Z her, které se při konečném hodnocení umístily na prvních dvaceti místech žebříčku, byl vytvořen sborník.

### 3.3 Základní zpracování dat

Po každé hře děti vyplnily dotazník, který byl zaměřený na to, jak se jim hra líbila, a co konkrétně bylo zajímavé. U každé otázky měly děti na výběr z pěti možností. Škála fungovala na stejném principu jako známkování ve škole – jednička byla vždy kladným hodnocením, pětka záporným.

Ke každé otázce bylo k dispozici min. 66 odpovědí, které byly zprůměrovány. Výsledná hodnota byla porovnána s hodnotami z ostatních her, následně byla čísla seřazena od nejnižší po nejvyšší. Poté byl nejnižší hodnotě přiřazen nejvyšší počet bodů, další body byly přiřazovány dle následujícího vzorce:  $x = 59 - (n - 1)$ , přičemž hodnota  $x$  značí počet bodů, hodnota  $n$  znamená umístění hry v daném žebříčku, číslo 59 udává celkový počet her.

Příklad: hra Dobývání kruhů se v první otázce umístila na 59. místě.

Dle vzorce:  $x = 59 - (n - 1)$

$$x = 59 - (59 - 1)$$

$$x = 59 - 58$$

$$x = 1$$

Hra díky svému umístění získala pouze jeden bod.

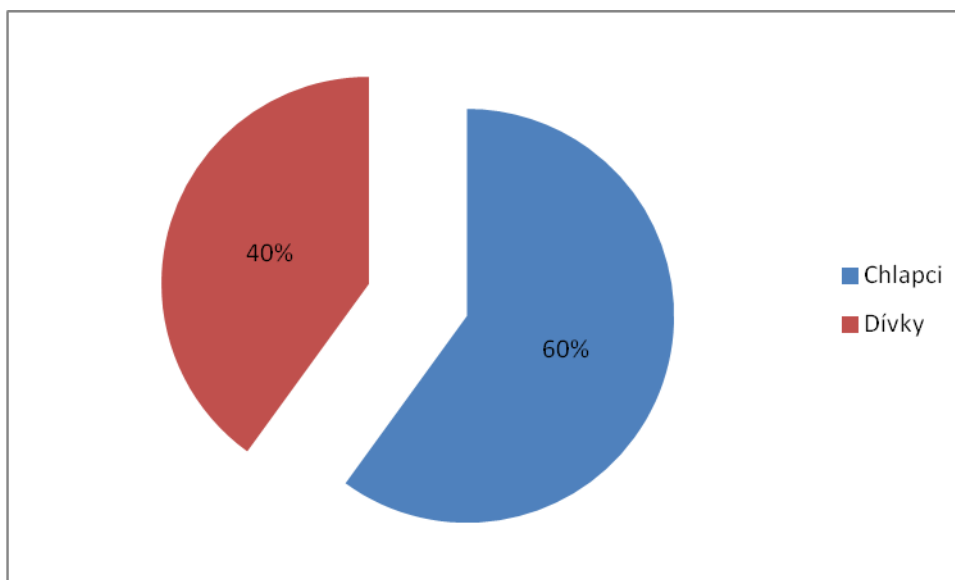
Body byly takto přiřazeny všem hrám ve všech kategoriích, následně byly body ze všech kategorií sečteny a výsledné hodnoty byly sestupně seřazeny. Hra, která měla nejvíce bodů, se ve výsledném žebříčku umístila na prvním místě.

Dotazník (viz příloha A) měl celkem 6 jednoduchých otázek. Každá otázka byla vyhodnocena zvlášť. Vznikly celkem 3 žebříčky her. Odpovědi na otázku týkající se věku respondentů samozřejmě nebyly zpracovány ve formě žebříčku, jeden žebříček byl však přidán, a to ten finální, který zahrnoval hodnocení jednotlivých otázek.



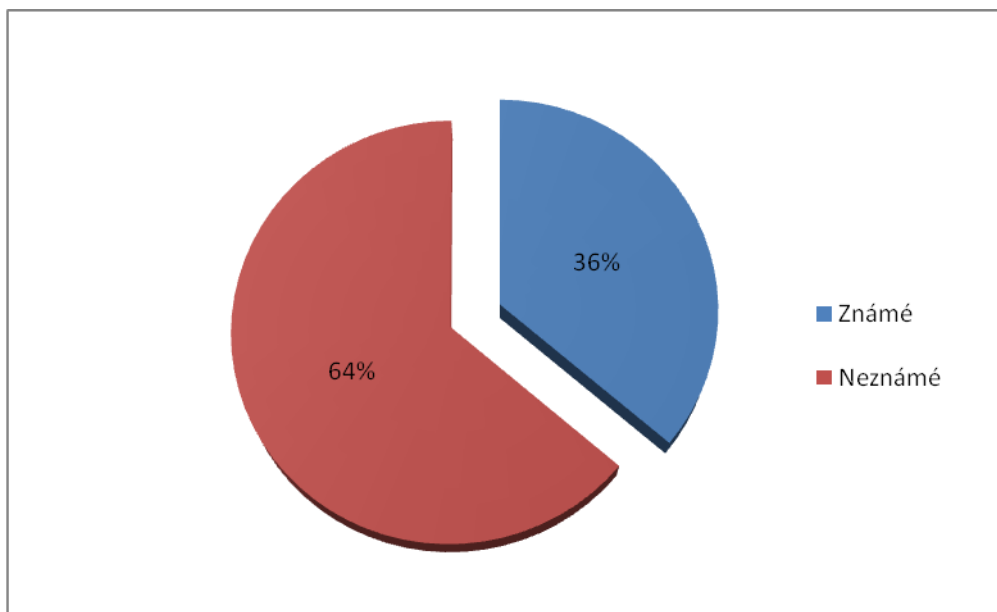
## 4 Výsledky a diskuse

Po dokončení sběru dat se sešlo celkem 4230 dotazníků, přičemž 2538 bylo vyplněno chlapci, 1692 dotazníků vyplňovala děvčata (viz Graf 4).



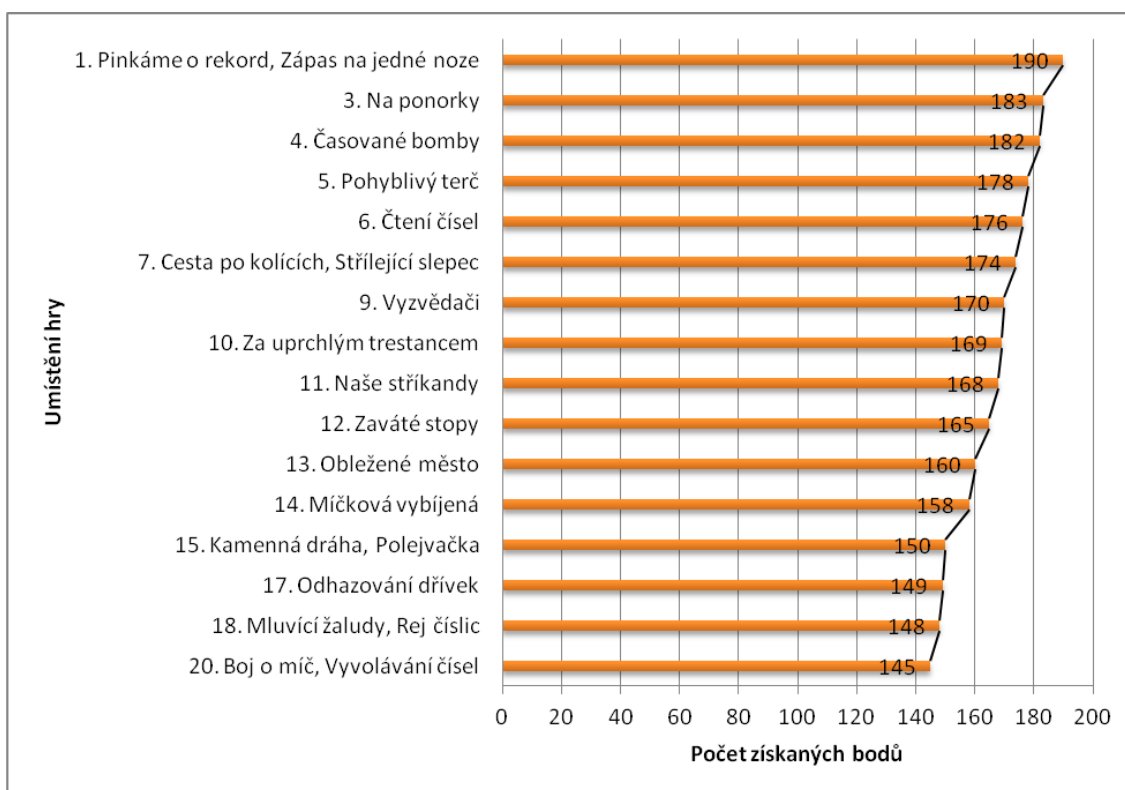
**Graf 4:** Procentuální zobrazení vyplněných dotazníků s ohledem na pohlaví respondentů

Otázky byly nejprve zpracovávány samostatně. Výsledkem zpracování prvních čtyř bylo vytvoření pořadníků her, které vznikly na základě odpovědí na jednotlivé otázky (viz příloha C – F). Třetí otázka celého dotazníku se týkala znalosti her. Žebříček byl vytvořen od nejvíce známých her po ty nejméně známé. Z údajů vyplývá, že celých 64 % tvořily hry neznámé (viz Graf 5).



**Graf 5:** Poměr známých a neznámých her

Pátý žebříček je finální (viz příloha G). Při vyhodnocování byly brány v potaz výsledky z jednotlivých žebříčků. Přidělené body v jednotlivých kategoriích byly sečteny a následně byly hry seřazeny dle počtu bodů. Prvních dvacet aktivit s nejvyšším počtem bodů bylo zařazeno do sborníku. Tyto hry jsou i s počtem získaných bodů zaneseny v následujícím grafu (viz Graf 6).

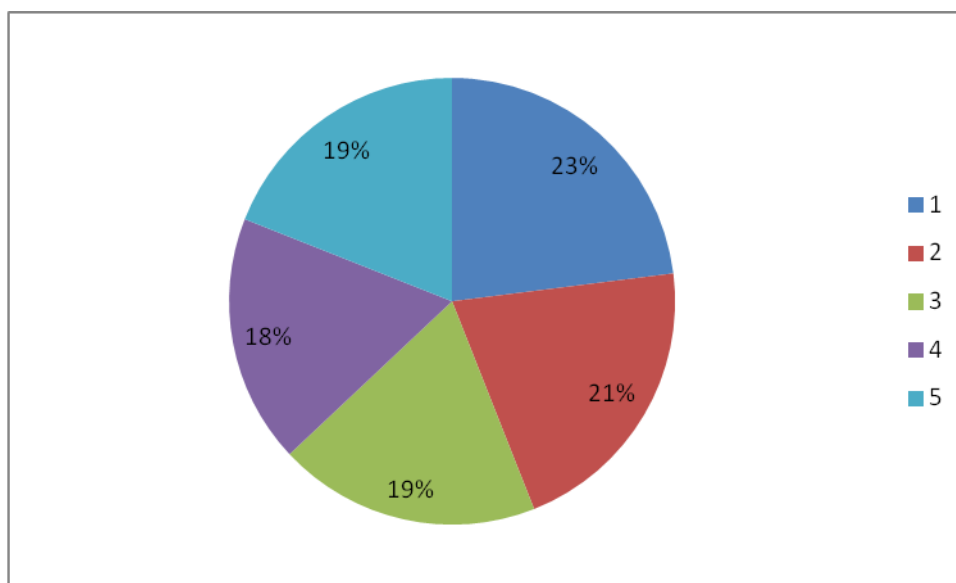


**Graf 6:** Pořadí her: umístění 1. – 20.

V následující tabulce (viz Tabulka 1) si můžete prohlédnout, jak bylo prvních dvacet her hodnoceno v jednotlivých kategoriích. Z výsledků vyplývá, že v průměru 19,5 % tvoří odpovědi tzv. neutrální, to znamená, že takto odpovídal přibližně každý pátý dotazovaný. Neutrální odpovědi jsou na bodové škále označené číslicí tři. Dotazovaní ji volili ve chvíli, kdy si nebyli jisti, pro kterou z možností se mají rozhodnout.

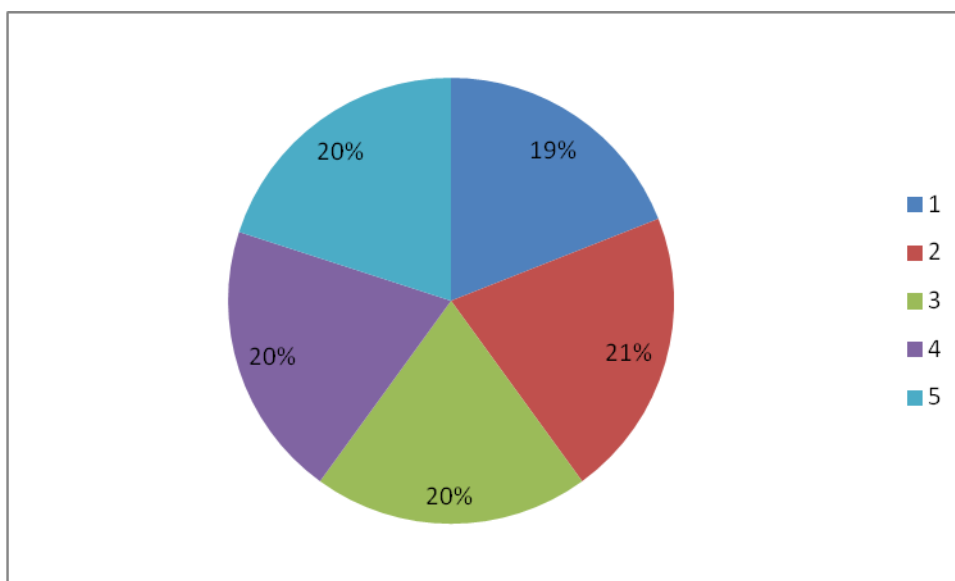
**Tabulka 1:** Procentuální zobrazení celkového hodnocení v jednotlivých kategoriích

Hodnocení	1	2	3	4	5
Zábava	23%	21%	19%	18%	19%
Přínos	19%	21%	20%	20%	20%
Odlišnost	21%	21%	20%	20%	18%



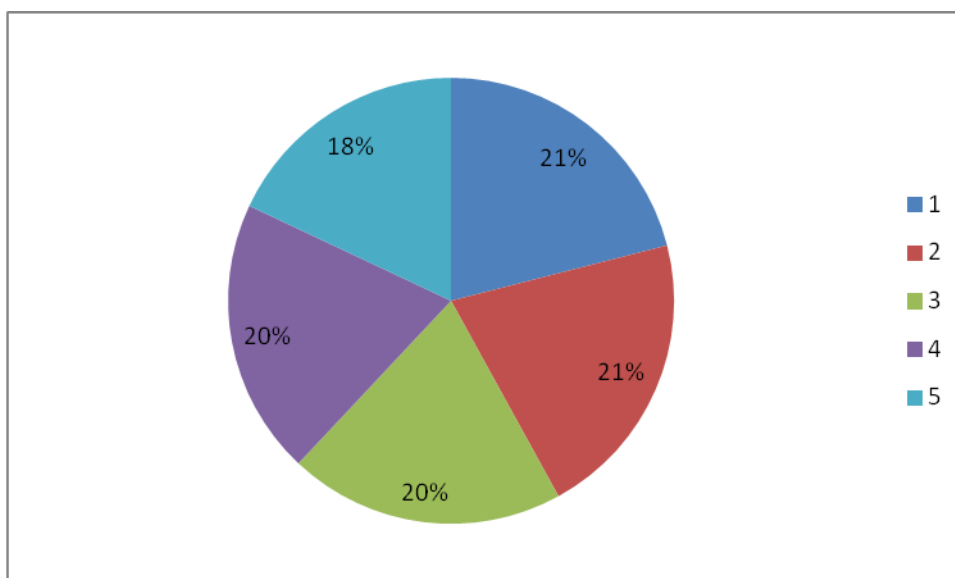
**Graf 7:** Procentuální zastoupení jednotlivých hodnocení z hlediska zábavnosti

Rozložení jednotlivých hodnocení je poměrně rovnoměrné. I přesto bylo na základě malých rozdílů zjištěno, že první dvacítká patří mezi hry zábavné (viz Graf 7). Znamku 1 a 2 volilo celkem 44 % dotazovaných. 37 % respondentů se přiklánělo spíše k zápornému hodnocení, a přibližně každý pátý nevěděl, kterou z možností zvolit.



**Graf 8:** Procentuální zastoupení jednotlivých hodnocení z hlediska přínosu

Na základě analýzy přínosu her (viz Graf 8), bylo zjištěno, že množství respondentů, kteří hodnotí hry jako alespoň trochu přínosné (tzn. hodnocení 1 a 2), je stejné jako množství respondentů, jež se ztotožňuje s názorem, že jim aktivity nic nového nedaly (hodnocení 4 a 5). Z procentuálního rozložení jednotlivých hodnocení lze ale také vyčíst, že vybrané hry jsou hrami spíše přínosnými.



**Graf 9:** Procentuální zastoupení jednotlivých hodnocení z hlediska odlišnosti

Z hlediska jinakosti spadají aktivity do kategorie odlišných od ostatních (viz Graf 9). Respondentů, jež volilo možnosti 1 a 2, bylo opět více než těch, kteří volili možnosti 4 a 5. Celá pětina dotazovaných nezvolila ani jednu z možností příklánějící se k jedné ze stran.

Souhrnné výsledky tedy ukazují, že hry vybrané do sborníku, jsou hrami zábavnými, odlišnými od ostatních a hlavně přínosnými. Z toho vyplývá, že i dnes můžeme tyto hry využívat a dosahovat tak cílů, které si předurčíme. Hry jsou shledány platnými. Výsledky hodnocení jednotlivých aktivit naleznete v příloze (viz příloha H).

## 5 Sborník her

V následující kapitole naleznete finální podobu sborníku, který bude putovat do rukou volnočasových pedagogů. Vybrané hry jsou řazeny dle abecedy a jsou opatřeny piktogramy, které čtenářům ulehčují vyhledávání her dle následujících kritérií: věk, počet hráčů, doba trvání, zaměření aktivity. Myšlenka grafického zpracování dělení her byla převzata z knih Jana Neumana (2008, 2011) a Jiřího Choura (2000).

### 5.1 Jak číst popisy her

Každá aktivita je popsána v několika částech. Hned pod nadpisem příslušné hry se nachází panel s piktogramy, který je pomyslně rozdělen na dvě části. Každý z těchto piktogramů podává čtenáři nějakou informaci o hře. Piktogramy umístěné v levé části nesou základní informace týkající se věku i počtu účastníků a doby trvání celé aktivity. Pravá část je určena k odhalení zaměření hry. Vysvětlení jednotlivých symbolů:



Přesýpací hodiny napovídají, že se informace týká času. Konkrétně se jedná o dobu trvání celé aktivity. Jednotkou jsou minuty, číslo v rámečku tak značí počet minut, v tomto případě hra trvá přibližně 15 minut.

Nutno podotknout, že časy nejsou přesné. Rychlost práce skupiny je individuální, a tak je možné, že se uvedený čas může lišit od reálného (Pixabay 2013).



Věk cílové skupiny je jedním ze stěžejních faktorů výběru programu. První číslo v rámečku značí minimální věkovou hranici, druhé číslo značí maximální věkovou hranici. Opět se jedná o orientační údaje (Společnost pro komunitní práci Vsetín o. p. s. 2013).



Tento piktogram určuje vhodný počet hráčů. Pokud je v rámečku uvedeno „10+“ znamená to, že hra je určena min. pro 10 hráčů.

Některé hry lze aplikovat na méně nebo naopak více početnou skupinu, než je uvedeno v popisu, nicméně poté může dojít k tomu, že se hráči nebudou bavit tak, jak by se bavili, kdyby byl dodržen optimální počet účastníků (Jak na reklamu 2013).



Hra je zaměřena na rozvoj rychlosti jedince (Dopravní značení 2013).



Hra je zaměřena na rozvoj smyslového vnímání (Blog 8. A 2013).



Jedinec při této hře rozvíjí svoji obratnost (Dailylife 2013).



Ve hře s tímto označením se objevuje střelba papírovými míčky, hráč si tak zdokonaluje svou dovednost míření a hodu na cíl (Zbraně-střeliva 2013).



Aktivita nesoucí tento symbol je orientovaná na posilování paměti (Rostliny-semena 2013).



Většina her je označena tímto symbolem. Ten říká, že při této aktivitě se děti učí fair play (We are the champions 2013).



Aktivita na rozvoj kooperace ve skupině (eITS 2013).



Sama houpačka napovídá, že se jedná o trénování rovnováhy (Heureka 2013).

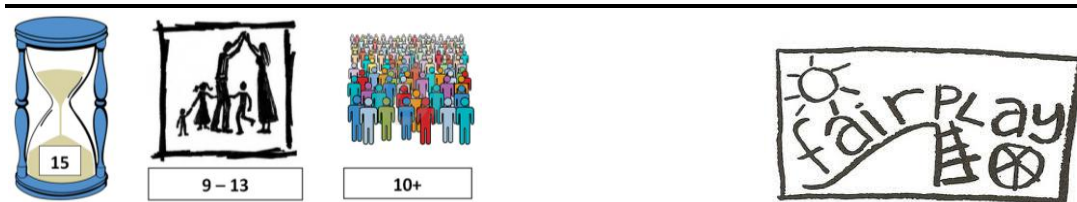
Pokud je při hře či její přípravě potřeba nějakých pomůcek, je to poznamenáno hned pod panelem s piktogramy. Pokud vám u hry chybí výčet pomůcek, znamená to, že k dané hře nejsou potřeba žádné pomůcky.

U některých her se objevuje několik odstavců věnovaných legendě hry. Legenda bývá také označována jako rámování aktivity a slouží k většímu motivování účastníků. Nemusí být použita v tomto znění, u některých aktivit nemusí být použita vůbec. Zkušené pedagogové si vymyslí vlastní legendu, která se bude hodit k jejich táborové hře.

Poslední část tvoří popis her, pravidla. Pravidla lze upravovat, ale je třeba je pevně určit před začátkem hry, aby nedocházelo k nedorozuměním.

## 5.2 Zpracované hry

### Boj o míč



#### Pomůcky

- volejbalový či fotbalový míč

#### Popis aktivity

Klasický boj o míč. Hráči se rozdělí do dvou družstev, poté vedoucí vyhodí míč do vzduchu a hra může začít. Úkolem je držet míč v týmu ve chvíli, kdy vyprší časový limit. Na délce trvání hry se hráči domluví předem.

S míčem se nesmí běhat, a jsou zakázány jakékoli surovosti. Míč soupeřům můžeme sebrat tak, že ho zachytíme v letu během přihrávky, vypíchneme ho z protihráčových rukou nebo ho sebereme ze země. Hrací pole není vymezeno a hráči mohou k přihrávání užívat všechny části těla.



**Obrázek 2:** Spoluhráči



## Cesta po kolících



9 – 13



10+



### Pomůcky

- fix
- nůž
- papír a tužka

### Popis aktivity

Připravíme si zprávu, kterou chceme hráčům sdělit, může to být úkol, otázka nebo jen informace, která se jim bude hodit později. Poté si připravíme tolik kolíků, kolik je písmen či slabik v celé zprávě. Zda to budou písmena či slabiky záleží na cílové skupině a na délce zprávy. Kolíky by měly být cca 25 cm dlouhé a na jednom konci by měly být seříznuté. Na seříznuté plochy napíšeme písmeno či slabiku ze zprávy a její pořadí ve zprávě. Poté z kolíků vytyčíme trasu. První kolík umístíme nedaleko základny, aby měli hráči šanci ho najít. Od každého kolíku hráči vidí na kolík další (př.: Na kolík č. 5 je vidět od kolíku č. 4.). Díky číslování budou hráči vědět, zda nějaký kolík nevynechali a jakou část zprávy našli. Jednotlivá písmena či slabiky si mohou hráči zapisovat na papír. Je vhodné, aby děti pracovaly v týmech.

## Časované bomby



8 – 14



20 – 40



### Pomůcky

- šátky
- 40 papírových koulí
- popř. lano na vymezení pole

## Popis aktivity

Někde v zarostlém terénu si vyhlédneme dolík, k němuž připojíme ještě velký kruh. Tuto herní plochu i s okruhem kolem ní střeží obrana, která se tam volně pohybuje.

Někde mimo tuto plochu, asi 500 metrů od dolíku, je „letišť“. Odtud startují letadla – jednotliví hráči ze skupiny, která představují útočníky. Každé letadlo má na palubě jednu bombu v podobě papírové koule. Úkolem letadla je vhodit bombu do dolíku. Účinnost bomby je však pouze 15 minut. Je na ní přesně a čitelně napsáno, kdy účinnost ztrácí. Když například letadlo odstartuje ve 14:27, je na jeho bombě napsáno 14:42. Do té doby má bomba platnost. Ve 14:43 už nemůže uškodit. Obrana letadla pronásleduje a snaží se jim znemožnit včasné vhození papírové koule do dolíku. Obránce, který na dně dolíku kontroluje sem dopadající koule, má hodinky seřízené stejně jako hodinky velitele letiště a kontroluje, zda platnost koule ještě neprošla. Taková prošlá bomba už nemůže vybuchnout a prostě se nepočítá jako zásah pískovny.

Letadlo, kterému se nepodaří včas svrhnout do dolíku bombu, protože bylo mnohokrát obranou zahnáno, se musí vrátit na letiště, aby se tam platnost bomby prodloužila o dalších 15 minut. Hráč sám si čas přepisovat nesmí.

Zachytí-li obránce na dně dolíku letící kouli do rukou, je bomba pokládána za zneškodněnou, i když přilétla včas.



**Obrázek 3:** Obránce

Letadlo, které je v okruhu kolem pískovny sestřeleno (obránce útočníka plácne), musí obraně vydat papírovou kouli a vrátit se na letiště pro novou. Obrana tuto kouli dopraví do pískovny, kde ji přidá k jiným ukořistěným nebo zneškodněným bombám.

Na začátku hry má letiště v zásobě 40 bomb. Dokáže-li během dvou hodin svrhnout úspěšně do dolíku aspoň polovinu z tohoto počtu, vyhraje. Jinak vítězí obránci. Ti se ovšem nekrčí jen v dolíku, tam už mnoho letících koulí nepochytají. Probíhají raději celým okruhem, znemožňují nálety a v dolíku jsou jen jeden nebo dva z nich. Na letiště obránci nesmějí.

Budete-li tuto hru hrát, utvořte si podle potřeby vlastní pravidla o počtu bomb, o délce účinnosti bomby atd. Letadla označte šátky.

## Čtení čísel



### Pomůcky

- kartičku s číslem pro každého hráče
- zavírací špendlík nebo papírová páska

### Popis aktivity

Vedoucí hráčům rozdá kartičky s čísly, je důležité, aby čísla nikdo před zahájením hry neviděl, hráči si je tedy přitisknou číslem k tělu. Poté dá vedoucí pokyn k tomu, aby se hráči rozmístili libovolně po lese, kde si připevní kartičky spínacím špendlíkem na záda. Ve chvíli, kdy uslyší zvuk píšťalky, hra začíná. Úkolem je vyřadit ze hry co nejvíce hráčů a přitom zůstat ve hře. Protihráče vyřadíme tak, že nahlas řekneme jeho jméno a přečteme číslo, které má na zádech. Je zakázáno, aby si hráči čísla kryli tím, že si lehnou na záda, opřou se zády o strom nebo si číslo sundají či zakryjí kusem oblečení. Vyřazení hráči se shromažďují kolem vedoucího, který si zapisuje, v jakém pořadí hráči vypadávají ze hry. Kartičky lze nahradit látkovými čelenkami.



**Obrázek 4:** Čelenky s čísly si hráč uváže kolem hlavy

## Kamenná dráha



7 – 13



4 – 10

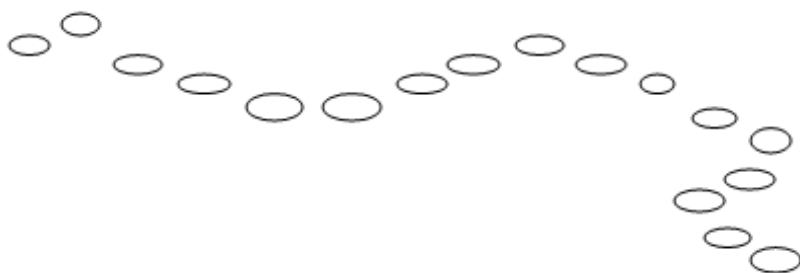


### Pomůcky

- stopky

### Popis aktivity

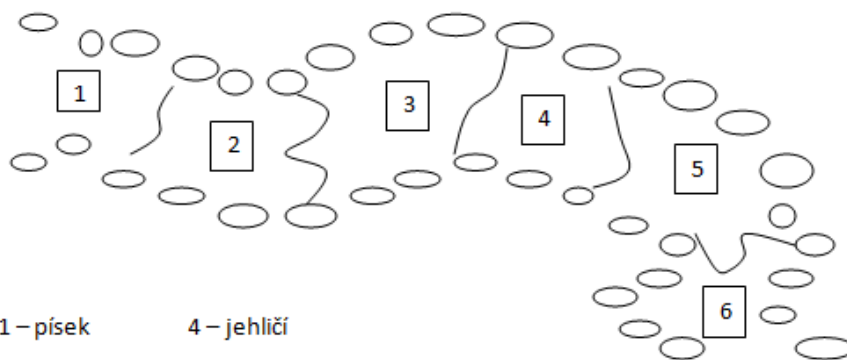
Na vhodném místě vytvoříme z plochých kamínků čáru, která se bude různě klikatit a stáčet. Úkolem hráčů je dojít co nejrychleji po čáře až do cíle. Vykročí-li hráč z dráhy, musí ji znovu nohama nahmatat a pokračovat v cestě až na konec dráhy. Hráči samozřejmě celou trasu absolvují bosky a se zavřenýma očima.



**Obrázek 5:** Možná trasa z kamínků

### Alternativa: Stezka smyslů

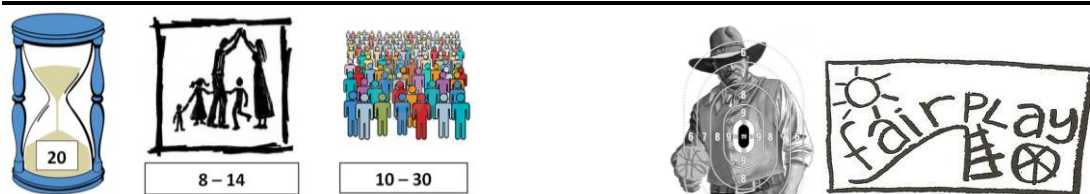
Pokud nechceme, aby smyslové vnímání bylo narušováno zbrklostí, je možné vynechat měření času. Vytvoříme pěšinu z několika přírodnin, kterou ohraničíme plochými kameny, a zaměříme aktivitu na poznávání přírodnin. Hráči si tak trasu projdou v klidu. Hmatem zjišťují, zda zrovna šlapou po šiškách nebo se prochází v písku. Úkolem je identifikovat co nejvíce přírodnin, ze kterých je pěšina vytvořena.



- |             |                   |
|-------------|-------------------|
| 1 – písek   | 4 – jehličí       |
| 2 – bukvice | 5 – šišky         |
| 3 – tráva   | 6 – rozrytá hlína |

**Obrázek 6:** Pěšina s přírodninami

## Míčková vybíjená

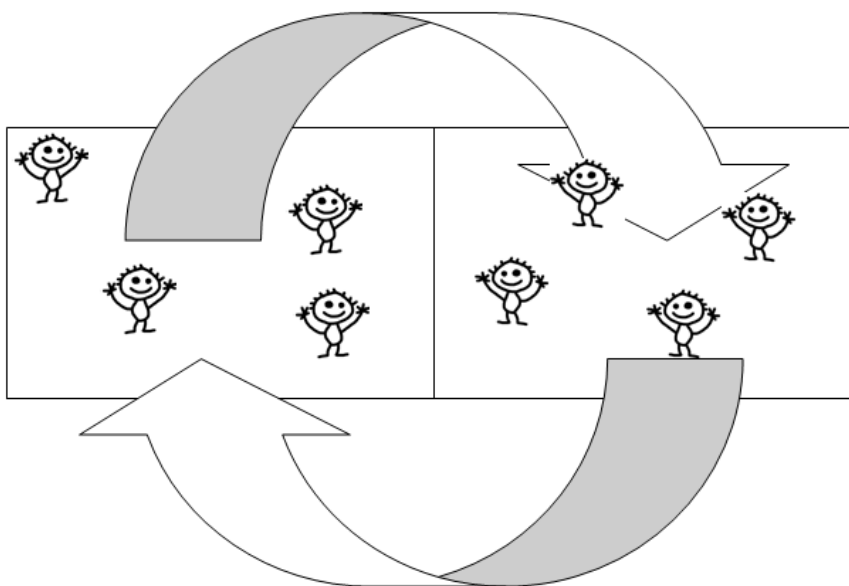


### Pomůcky

- papírové míčky
- popř. lano na vymezení hracího pole

### Popis aktivity

Na zemi vymežíme hrací pole rozdělené na dvě poloviny. Hry se účastní dvě družstva, každé hraje na své polovině hřiště. Každý hráč má na začátku hry dva papírové míčky, kterými se snaží vybit někoho z protihráčů (viz Obrázek 7). Vybití odchází z pole ven, sbírají míčky, které vyletěly mimo hrací pole a vhazují je zpět do hry. Vyhrává to družstvo, které má v poli alespoň jednoho nezasaženého hráče. Při větším počtu hráčů lze hru urychlit tím, že prohraje to družstvo, kterému v poli zůstane méně než tři hráči. Další možnou variantou pro větší počet hráčů je postupné zmenšování pole, tak zamezíme tomu, že by hráči pobíhali po velkém prostranství a nebylo možné je míčkem sestřelit. Posuvné hranice v tu chvíli mohou tvořit vybití hráči.



**Obrázek 7:** Schéma zobrazující směr házení míčků (Kadulka blog 2013)

## Mluvící žaludy



### Pomůcky

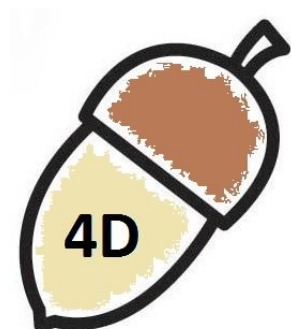
- 50 žaludů (popř. hnědých papírků o rozměrech cca  $2 \times 2$  cm)
- Fix
- Papír a tužku do každého týmu

### Popis aktivity

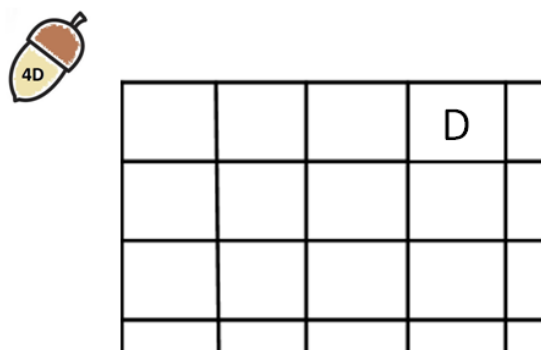
Cestou z výletu nasbíráme v lese 50 žaludů. Pokud žaludy nemáme, postačí 50 hnědých papírků o rozměrech  $2 \times 2$  cm. Na žaludy napíšeme vždy jedno písmeno ze zprávy, kterou jsme si připravili. Nezapomeneme připsat číslo, které značí pořadí písmene ve zprávě (viz Obrázek 8).

Hráči se rozdělí do týmů, každý tým bude potřebovat papír a alespoň jednu tužku. Na papír si nakreslí mřížku o 50 polích. Během toho, co si družstva připravují archy, rozmístíme v nedalekém lese popsané žaludy. Po odstartování hry vystartují hráči k lesu a hledají žaludy. Nalezené údaje si ponechají v paměti až do tábora, kde na ně čekají

jejich záznamové archy. Po příchodu do tábora hráč zaznamenává nalezené písmeno do příslušného políčka (viz Obrázek 9). Není určeno, kolik písmen si mohou hráči zapamatovat při jedné cestě, musí ale dodržovat to, že s sebou do lesa neberou ani papír ani tužku. Tabulky, do kterých jsou písmena zaznamenávána, zůstávají v táboře. Hráči si sami určí, zda svůj arch nechají někde schovaný a budou spoléhat na to, že ho nikdo nenajde, nebo ho ponechají v péči jednoho z vlastních řad. Během hry je totiž povoleno číst písmena z archů jiných družstev a usnadnit si tak práci s hledáním. Vyhrává tým, který jako první splní úkol zadaný ve zprávě.



**Obrázek 8:** Jak zapisovat na žaludy (Nápady do školky 2013)



**Obrázek 9:** Jak zapisovat do archu



## Na ponorky



### Legenda

Dobrý den, vítám vás na výběrovém řízení, které rozhodne o tom, který model ponorky vybereme pro prozkoumání nově nalezeného Honšonského příkopu. Každý váš tým si připravil X plavidel (X značí počet účastníků v daném týmu). Abychom zjistili, zda má váš model ponorky šanci na úspěch, podrobíme ho zkoušce. Každá vaše ponorka bude mít za úkol nepozorovaně proplout kolem radarů umístěných v naší testovací nádrži. Nyní poprosím hlavní inženýry, aby si střihli o to, kdo začne.

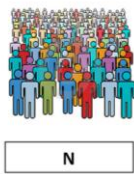
Koukám, že začne tým inženýra Vokurky. Poprosím tedy tým inženýra Cukety, aby se ujal role radarů. Radary musí být umístěny v zástupu, cca s metrovým rozestupem. Jsou předkloněny, mohou se opírat o kolena, ale hlavně mají zavřené oči. Ve chvíli, kdy se vám bude zdát, že vám pod nohama proplouvá ponorka, můžete nohy sevřít. Pokud lapíte ponorku, jste na dobré cestě, chycená ponorka končí a vyplouvá další. Pokud se ale zmýlíte a nohy sevřete na prázdno, zničíte si svá čidla a tím se vyřadíte ze hry. Ve chvíli, kdy se pokusí o proplutí všechny ponorky, spočítáme plavidla, kterým se povedlo proplout celou trasu. Poté se týmy vystřídají.

### Popis aktivity bez legendy

Hráče rozdělíme do dvou skupin. Jedna skupina hraje ponorky, druhá radary. Ti, co hrají radary, se postaví do zástupu, předkloní se, opřou se rukama o kolena a zavřou oči. Mezi jednotlivými radary musí být cca metrová mezera. Úkolem ponorek je nepozorovaně se proplížít pod nohama radarů. Ve chvíli, kdy radar u svých nohou ucítí pohyb, sevře nohy. Jestliže odhalí ponorku, stává se tato ponorka zajatcem. Pokud ale radar sevřel nohy na prázdno, vypadává ze hry. Na konci hry spočítáme ponorky, které propluly kolem radarů. Je-li jich více než polovina, vyhrává družstvo ponorek.



## Naše stříkandy



### Pomůcky

- hrnky

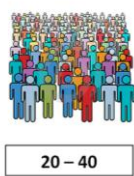
### Popis aktivity

Hra začíná zpravidla velmi nevinně. Někdo nabere vodu do hrnku a pokropí někoho z ostatních. Pokropený neváhá a běží si pro svůj hrnek, aby to kamarádovi oplatil. Postupně se přidávají další hráči a volí si, za kterou ze stran budou bojovat. Je to vlastně taková vodní bitva určená k pobavení a rychlému zchlazení při horkých letních dnech.



**Obrázek 10:** Ukázka vodní bitvy

## Obležené město



### Pomůcky

- papírové míčky
- stopky

### Legenda

Město, které má 12 čtvrtí (bude-li se hrát hodinu) nebo 24 čtvrtí (bude-li se hrát dvě hodiny), je obleženo nepřátelskou armádou a hladoví. Zásoby potravin jsou takřka spotřebovány a obyvatelstvo se udržuje při životě jen díky tomu, že občas přeletí nad městem – přes prudkou střeleckou palbu – letadlo a shodí do města zásilku

potravin. Nedojde-li taková letecká zásilka v určené době, vyhyne jedna městská čtvrť hladem.

### **Popis aktivity**

Na louce uděláme z kamenů nebo ze signálních vlajek kruh o průměru 3 metry, ten naznačuje obležené město. Uvnitř kruhu je jeden hráč s hodinkami, který představuje hladovějící obyvatelstvo i městskou správu v jedné osobě. Jeho úloha je velmi důležitá: v kruhu, ze kterého nesmí ven, chytá zásilky potravin v podobě našich papírových míčků a kontroluje lhůty, ve kterých sem tyto míčky přilétají. Každých pět minut musí být do města dopravena alespoň jedna zásilka potravin. Nestane-li se tak během vyměřených pěti minut, jedna čtvrť města umírá hlady. Pokud je do města dopraveno více míčků, může si město ponechat ty přebývající pro následující časové období. Nesmí však na základě přebývajících míčků křísit čtvrť, která už vymřela.

Ve vzdálenosti cca 400 – 500 metrů od města je vymezena další hranice, za touto hranicí se nacházejí přátelská letadla, která dodávají městu zásoby potravin. Letadlo unese vždy jen jednu zásilku potravin. Ve chvíli, kdy některé z letadel překročí hranici, už není v bezpečí a musí si dát pozor na hráče zastávající roli obléhatelů.

Obléhatelé se nachází v prostoru mezi městem a hraniční čarou (viz Obrázek 11). Jejich úkolem je zabránit dodávkám potravin do města. Je-li některé z letadel při svém náletu dopadeno, vydává míček obléhateli a se zdviženýma rukama se vrací za hranici, kde si bere míček další a může ve hře pokračovat.

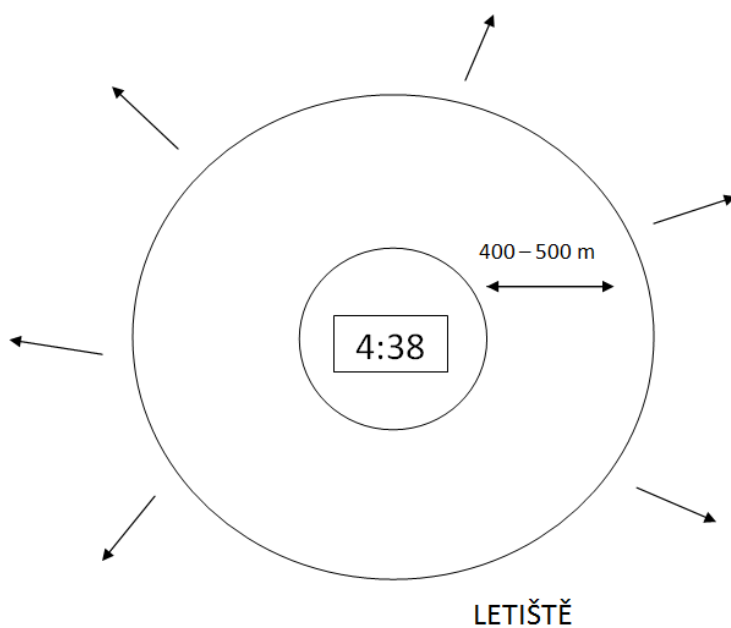
Na začátku hry vyřazují obléhatelé letadla pouhým dotykem ruky, protože zatím nemají žádné míčky-střely, kterými by po letadlech pálili. Ale každý ukořistěný míček mohou pak už použít jako protiletadlovou střelu a vyřazovat jím tedy letadla z boje i na větší vzdálenost. Hra je pro letadla čím dál obtížnější, protože obléhatelé mají stále víc a víc ukořistěných míčků, a tím i možnost rychleji letadla vyřazovat z boje. Letadla po obléhatelích pálit nemohou. Ale přece jen mohou obléhatelům alespoň trochu ztížit protiletackou palbu: hodí-li obléhatel po letadlu míček a netrefí se, může ho letadlo sebrat a utéct s ním, ať už zpět za hranice, nebo hlouběji do vnitrozemí, k městu. Má-li však u sebe míček-náklad, nesmí sebráný míček použít ke vhození do kruhu.

Letadlo, které šťastně dopravilo svůj náklad do města, se vrací se zdviženýma rukama za hranice pro nový míček.

Hráč, který je v kruhu města, dává svým kolegům zprávy o tom, jak to vypadá ve městě. Pokud má dostatečnou zásobu, může letadla uklidnit a nabádat je k tomu, aby příliš neriskovala a nedávala tak zbytečně míčky obléhatelům, naopak, když je situace kritická, vyzývá letadla k větší odvaze.

Míčky může hráč v kruhu chytat do ruky nebo sbírat ze země, pokud se mu sem na dosah ruky dokutálejí, ale nesmí pro míčky vybíhat z kruhu. Může se pro ně natáhnout nejvýše tak, aby alespoň špičky nohou spočívaly v kruhu. Obléhatelé sice nesmějí do kruhu, ale mohou míčky srážet v letu nebo je i sbírat ze země, pokud se kutálejí nebo leží mimo kruh.

Hra končí přesně s uplynutím předem smlouvené hrací doby. Výsledek se hodnotí takto: město se blokáde ubránilo, když si zachovalo naživu alespoň 50% všech čtvrtí. Klesne-li jejich počet pod 50%, patří vítězství obléhatelům.



**Obrázek 11:** Schéma hracího pole

## Odhazování dřívěk



### Popis aktivity

Hra je vhodná jako zábava na dlouhé výlety. Každý hráč si v lese najde klacek, který bude cca 20 cm dlouhý. Nesmí to být ale žádná tenká větvička, klacek musí mít min. 2 cm v průměru. Ve chvíli, kdy vedoucí zahájí hru, hráči se snaží co nejrychleji zbavit svých dřívěk, přitom je ale nesmí nikdo vidět. Jakmile dřívko upustí a někdo je při tom uvidí, vypadávají ze hry anebo dřívko seberou a ve hře pokračují. Pokud hráč dřívko upustí a ani cca po dvou metrech chůze ho nikdo neupozorní, že ho viděl, je úkol splněn. V tu chvíli může hráč tuto skutečnost všem oznámit.

Během celé trasy hráče informujeme o tom, v jaké fázi cesty se nacházíme. Na konci trasy se ptáme, kdo všechno má u sebe dřívko. Jedinci, kteří se nestihli předmětu zbavit, získávají trestné body. Lze samozřejmě upravit i tak, že si před cestou určíte úkoly, které budou plnit ti, kterým se nepodaří úkol splnit, apod.

### Pinkáme o rekord



### Pomůcky

- min. 2 fixy různých barev
- papír
- volejbalový míč (při bezvětří postačí i plážový míč nebo nafukovací balónek)

### Legenda

Jsou přibližně čtyři hodiny ráno, včera kolem jedenácté hodiny byl poškozen vnější plášť lodi. My, jakožto celá posádka naší kosmické lodi, jsme tedy v pohotovosti

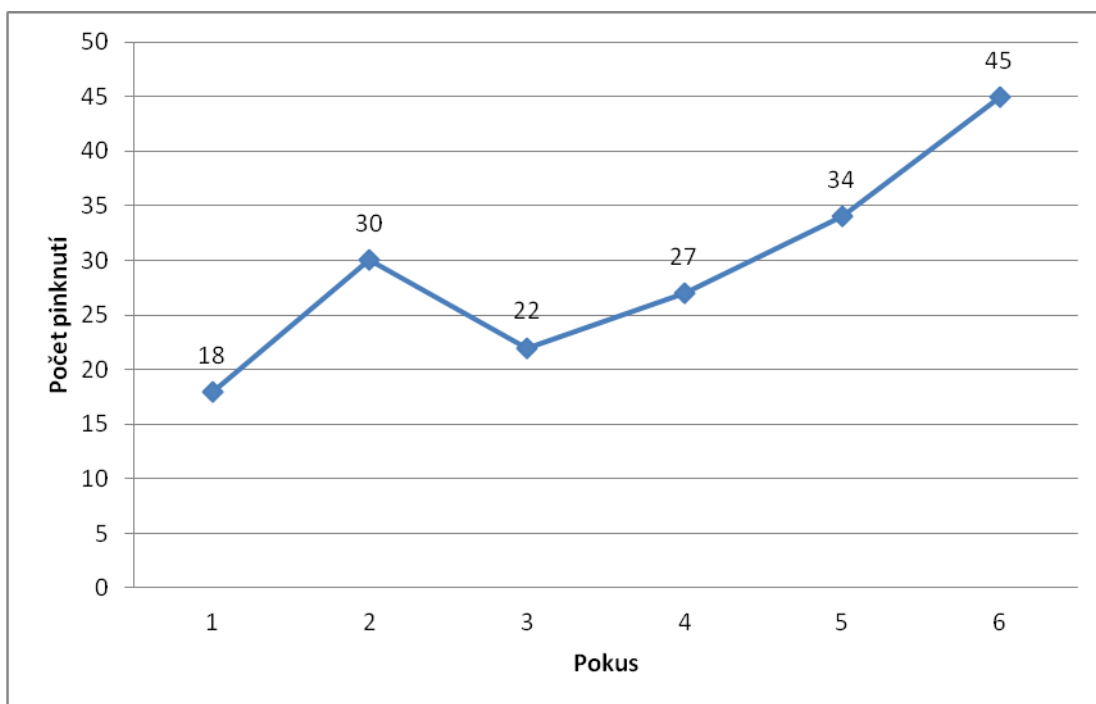
již několik hodin. Jsme vyčerpaní, hladoví a nesoustředění, ale spát nemůžeme, loď ještě není opravena. Rozhodli jsme se proto využít naši speciální baterii, která byla vyvinuta přesně pro tyto případy.

Jak jistě všichni víte, jsme kosmonauti, kteří v krizových situacích nečerpají energii spánkem, ale tím, že se dotknou speciálního předmětu. Tento předmět je záložní baterie, která rozezná krizové situace a aktivuje se sama od sebe. Ve chvíli, kdy se aktivuje, můžeme energii čerpat. Zásadní informací ale je, že energie z baterie není nevyčerpatelná. Samotná baterie se dobíjí tím, že poletuje ve vzduchu, sama od sebe to ale nezvládne, a tak si ji budeme muset pinkat sem a zpátky, abychom zaručili její dostatečné dobíjení. Čím déle udržíme baterii ve vzduchu, tím déle budeme moci energii čerpat.

Jelikož v tuto chvíli potřebujeme každého člena posádky, je důležité, abychom se všichni alespoň jednou baterie dotkli, na druhou stranu ale nebudeme sobečtí a hned, jakmile se baterie dotkneme, pinkneme ji kolegovi, kterému jsme ještě předání energie nedopřáli. Nakonec ještě jednou zopakuji pravidla: úkolem je tedy udělat co největší počet pinknutí, zároveň se ale musí baterie dotknout každý z nás nejméně jednou. A nyní, pokud je vše jasné, se do toho pustíme, než se na nás propadne střecha lodi nebo omdlíme vyčerpaním.

### **Popis aktivity bez legendy**

Úkolem hráčů je udržet míč co nejdéle ve vzduchu. Jednotlivé doteky počítáme nahlas. Každý hráč se musí dotknout míče alespoň jednou a nesmí dojít k situaci, kdy si budou mezi sebou pinkat pouze 2 hráči, přestože celkový počet je např. 20. Ve chvíli, kdy spadne míč na zem, hru zastavíme a zaznamenáme počet pinknutí na flipchart. Poté kolegy nabádáme ke zvážení strategie. Po druhém kole porovnáme výsledky. Je dobré výsledky zanášet do grafu (př. viz Graf 10) pro jejich rychlou rekapitulaci.



**Graf 10:** Graf zobrazující počet pinknutí při jednotlivých pokusech

## Pohyblivý terč



### Pomůcky

- provázek
- nůž/nůžky
- plechovka či podobný předmět

### Popis aktivity

Přivažte na nižší větev stromu na provázek plechovku nebo nějaký podobný předmět, kterého není škoda. Pak jej rozkomíhejte, aby se kýval ze strany na stranu – a teď se snažte z určité menší vzdálenosti, na které se dohodnete, terč zasáhnout šiškami nebo kamínky. Dejte pozor na to, aby za terčem nikdo nestál, a vaše „střely“ jej nezasáhly. Vzdálenost mezi plechovkou a místem, ze kterého kamínky házíte, můžete postupně zvětšovat.

# Polejvačka



## Pomůcky

- kelímek/hrnek

## Legenda

Vítám vás všechny na dnešním představení. Ano i dnes dojde k souboji s neobyčejnými zbraněmi. Jen zopakuji, že se nám tu už objevily fixy, zimní rukavice nebo balónky nafouknuté obzvláště čistým plynem. Pro dnešní souboj jsme vybrali kelímky s vodou. A co bude úkolem? Ne, kolego, v tento krásný den opravdu tekutinu z kelímku pít nebudeme. Kelímky si naši dva bojovníci umístí na hlavy. Úkolem je, aby se udrželi co nejdéle suší, zároveň se ale snaží vyřadit protivníka ze hry, to znamená, že se snaží o to, aby před nimi protihráč např. musel rychle uskočit nebo ucuknout stranou, což by způsobilo vylití vody. Dotýkání se kelímků během souboje, ať už vlastního či protihráčova, je přísně zakázáno. Pokud je vše jasné, ustupte do bezpečné vzdálenosti od ringu, protože souboj právě začíná!

## Popis aktivity

Na zemi vymežíme čtverec, který bude představovat ring. Vybereme dva dobrovolníky, kteří si na hlavy umístí kelímek s vodou. Ve chvíli, kdy hru odstartujeme, se hráči snaží o to, aby se kelímek protihráče zvrhnul a vylil. Je zakázáno se během hry dotýkat svého i soupeřova kelímku.

### Alternativa 1: Suchý vyhrává

Hru mohou hrát dvě družstva proti sobě. Každé družstvo začíná na jednom konci vymezeného pole. Ve chvíli, kdy vedoucí zapíská na píšťalku, hra začíná a hráči mohou vstoupit do hracího pole. Úkolem je projít polem



**Obrázek 12:** Zchlazení hráčky, které se nepovedlo přenést kelímek s vodou



až na jeho druhý konec, aniž by se kelímek z větší části vylil. Ten, jehož kelímek se zvrhne, z pole odchází. Na konci můžeme spočítat, kolik hráčů z každého družstva prošlo, a tak určit vítězství.

Při větším počtu hráčů rozdělte účastníky do čtyř družstev a každé postavte na jednu stranu čtvercového pole. Vycházejí všichni najednou.

### **Alternativa 2: Dobrovolná sprcha**

Obě družstva začínají na stejné straně pole, na druhé straně vymezeného pole má každý tým umístěný lavor, do kterého přenášejí vodu v kelímcích umístěných na hlavě. Úkolem je přenést do svého lavoru co nejvíce vody. Kolem pole přibližně ve vzdálenosti 15 m se ale procházejí vedoucí, kteří mají k dispozici papírové míčky. Těmito míčky se mohou střílet do hráčů. Jestliže je hráč zasáhnut, vezme svůj kelímek a sám si ho vylije na hlavu. Poté se může vrátit na start, kde si nabere vodu novou a může opět ve hře pokračovat.



Je možné skupinu rozdělit do tří družstev. Jedno družstvo zastane roli vedoucích – střelců, zbývající dvě družstva se snaží přenášet vodu.

**Obrázek 13:** Snaha o vylití vody na hlavu

## **Rej číslic**



### **Pomůcky**

- 15 kartonových karet s čísly, papír, tužka

### **Popis aktivity**

Vedoucí si připraví 15 karet o velikosti 10 x 15 cm a napíše na ně libovolné čtyřciferné číslo. Tyto karty pak rozmístí přibližně 50 metrů od tábořiště. Úkolem hráčů



je vyběhnout na dané místo, objevit karty, zapamatovat si jejich čísla a poté běžet zpět na tábořiště, kde si mohou čísla poznamenat. Karty zůstávají ležet na místě, na které je vedoucí umístil.

Ten, kdo má dobrou paměť, zapamatuje si několik čísel najednou a nemusí běhat tolikrát jako ten, co si zapamatuje vždy jen jedno číslo. Kdo nemá na čísla hlavu, musí tento nedostatek vynahradit rychlostí nohou a vícero cestami. Vítězí hráč, který jako první odevzdá papír se správně zapsanými čísly. Za ním se řadí ostatní hráči ostatní podle toho, jak kdo byl hotov se zapisováním.

## Střílející slepec

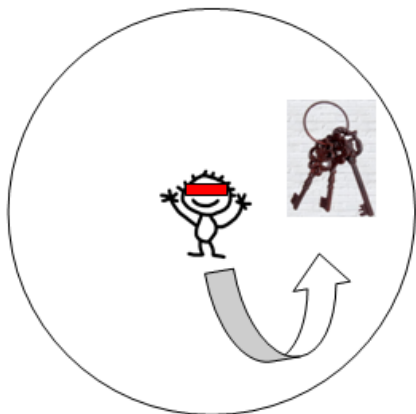


### Pomůcky

- papírových míčků
- předmět vydávající zvuk (klíče, plechovku s kamínky, apod.)
- popř. lano na vymezení kruhu

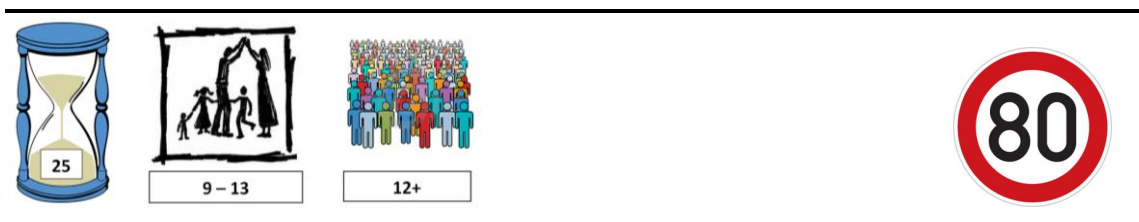
### Popis aktivity

Na zem nakreslíme kruh o průměru cca 3 metrů, pokud hrajeme hru na louce, vymezíme hrací pole např. lanem. Doprostřed připraveného kruhu si stoupne jeden hráč, který bude mít po celou dobu zavřené oči. K dispozici bude mít 5 papírových míčků. Až vedoucí odstartuje hru, vběhne do kruhu další hráč, který bude mít v ruce předmět, který vydává nějaký zvuk – klíče, plechovku s kamínky, apod. Pokud žádný takový předmět nemáte, domluvte se, že hráč bude vydávat nějaký zvuk zvířete. Úkolem slepce je zasáhnout hráče, který kolem něj pobíhá. Kolo končí, když je pobíhající hráč zasažen nebo když „slepec“ vystřelí veškerou munici. Pokud je hráč míčkem zasažen, stává se z něj „slepec“ pro další kolo. Jestliže ale „slepec“ hráče netrefí, pokračuje ve své roli i další kolo. Dojde-li k tomu, že jeden hráč zastává roli „slepce“ po dobu pěti za sebou jdoucích kol, někdo z ostatních hráčů ho vystřídá.



**Obrázek 14:** Schéma hracího pole; slepý hráč střílí po hráči, který vydává zvuk (Kadulka blog 2013, Výroba klíčů 2013)

## Vyvolávání čísel



### Pomůcky

- volejbalový či fotbalový míč, stopky

### Popis aktivity

Hráči se rozdělí na dvě stejně početná družstva. Tato družstva si stoupnou naproti sobě cca ve vzdálenosti 20 metrů a tajně se očísloují, počínaje jedničkou. Přesně v polovině mezi oběma týmy leží na zemi volejbalový míč. Očíslovaní hráči vytvoří řadu a vyčkávají. Hra začíná tím, že rozhodčí vyvolá nějaké číslo, např. osm. Z obou řad okamžitě vyběhnou hráči, kterým bylo toto číslo přiděleno. Jejich úkolem je sebrat míč a do 30 vteřin (od chvíle, kdy se míče zmocnil) se s ním vrátit zpět k týmu. Pomalejší hráč se ale nevzdává tak snadno a snaží se rychlejšího protihráče zastavit. Dovoleno je téměř vše. Může se na něj vrhnout, pokusit se mu míč vytrhnout z ruky, pověsit se na něj, zápasit s ním nebo si lehnout na zem a držet ho za nohy. Protivník samozřejmě zápasí o svobodu a snaží se s míčem co nejrychleji dostat ke svému týmu. Dostane-li se tam dřív, než uplyne třicet vteřin, získává pro svou řadu 1 bod. Nedorazí-li tam včas, boj je prohlášen za nerozhodnutý a bod nezíská žádná strana. Oba týmy mohou během hry své členy kdykoli tajně přechíslovat.

## Vyzvědači



### Pomůcky

- namnožené mapky města
- sadu otázek/úkolů
- papír a tužku pro každého
- 1 papírovou čepici do týmu

### Popis aktivity

Připravíme si mapku určité části města a rozdělíme ji na několik území. Každé území patří jinému družstvu a je dobré tato území v mapě barevně rozlišit (viz Obrázek 15). Hráči by měli z mapy vyčíst názvy ulic a také by jim mělo být jasné, kde končí jejich území.

Poté, co přidělíme jednotlivým družstvům jejich území, mají cca 40 minut na to, aby si připravily sady otázek či úkolů pro ostatní týmy. Každá sada má 16 otázek. Např.: Kolik oken má divadlo v Dlouhé ulici? Je v Karlově ulici poštovní schránka? Na domě č. 4 v Husově třídě je značka, kam až sahala voda při povodni roku 1897; zjisti, který den povodeň byla. Jaká ozdoba visí nad vchodem domu č. 9 v Mlynářské ulici? Jakou barvu má dům s č. p. 928 v Oslově ulici? Zakázáno je zadávat úkoly z vnitřních prostor domů. Tým připraví tolik sad, kolik je týmů. Odpovědi na otázky zaznamená družstvo na papír, který před začátkem samotné hry odevzdá organizátorovi hry.

Družstvo své úkoly rozepíše na připravené kartičky o rozměrech 4 × 7 cm. Tyto kartičky mohou mít dvojí podobu (viz Obrázek 16 a Obrázek 17). Každou sadu otázek hráči vybarví v pravém horním rohu jinou barvou, barvou ostatních družstev. Příklad: Ve hře je 5 družstev – zelení, červení, modří, žlutí a fialoví. Jsem-li ze zeleného týmu, připravím 4 sady otázek. Každou vybarvím jinou barvou – žlutou, červenou, modrou a fialovou.

Během vymýšlení otázek si každé družstvo najde tajné místo, kde bude sídlit štáb. Ten tvoří jeden hráč, který má na hlavě po celou dobu hry papírovou čepici. Zodpovězené otázky nosí hráči právě sem. Místo, kde bude štáb sídlit (viz Obrázek 18), by nemělo být jen tak ledajaké. Štáb by měl zůstat po celou dobu hry v utajení. Pokud se stane, že některý z týmů štáb objeví, zakreslí ho do mapy. Je zakázáno štáb v průběhu hry přemísťovat.

Po vytvoření sad s otázkami a nalezení místa pro štáb se všechny týmy sejdou na neutrálním území nedaleko hracího území. Zde se rozdělí sady otázek do obálek, které jsou určeny jednotlivým týmům. Každá obálka obsahuje sadu otázek od každého z týmů. Domluví se přesný čas začátku hry, zpravidla to bývá 10 minut po rozchodu družstev ke svým štábům. Obálku hráči otvírají až ve chvíli, kdy se nachází v sídle štábu. Otázky zůstávají v balíčku u štábního a jsou rozdělovány postupně.

Hra začíná. Každý hráč si smí vzít jednu kartu s otázkou a vydává se na cizí území, aby zjistil odpověď. Pokud je hráč lapen někým z týmu daného území, odevzdá otázku a vrací se zpět do svého štábu pro nový úkol. K chycení protihráče dochází pouze dotykem. Hráči mohou protivníky chytat pouze na svém území. Zodpovězené otázky vracíme zpět štábu. Pokud se nepodaří otázku zodpovědět, protože se vyzvědači nepovede na dané území přes hustou obranu dostat, vrací otázku zpět svému štábnímu, ten může otázku přidělit někomu jinému nebo ji schovat na později.

Potkají-li se dva cizí vyzvědači na třetím území, kde žádný z nich není doma, nepronásledují se, ale každý z nich jde za svým úkolem, aniž by se vzájemně nějak rušili.

Kromě úkolu, který si vyzvědač nese na lístku do cizího území, má ještě jeden mimořádný úkol – pokusit se objevit štáb cizích území. Je to úkol obtížný, proto je ohodnocen vysokým počtem bodů.

Po ukončení hry sečteme body každému družstvu a vyhlásíme vítěze. Body jsou rozdělovány např. takto:

- 1 bod za cizí nezodpovězenou otázku
- 2 body za zodpovězenou otázku získanou chycením protihráče
- 2 body za správně zodpovězenou otázku
- 50 bodů za každý nalezený štáb (zakreslený v mapě)

Hru lze ozvláštnit různými převleky (viz Obrázek 19). Vhodnou denní dobou pro hru je pozdní odpoledne, v průběhu hry se začne stmívat a hráči mají pocit, že jsou opravdovými vyzvědači, špióny.



Obrázek 15: Mapa území

Otázka č. \_\_:

Obrázek 16: Formát kartičky (možnost č. 1)

Ulice: _____	Č. __:

**Obrázek 17:** Formát kartičky (možnost č. 2)



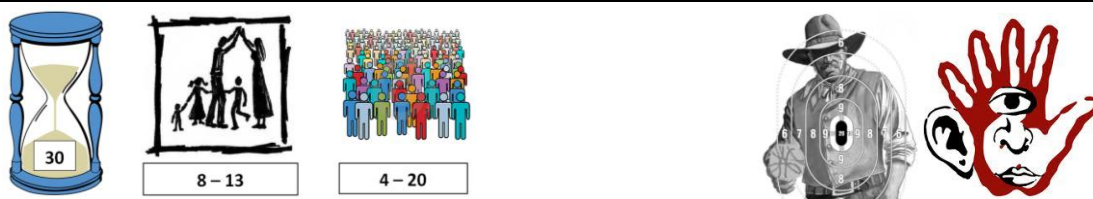
**Obrázek 18:** Štáb



**Obrázek 19:** Převlek, který mate protihráče



## Za uprchlým trestancem



### Pomůcky

- papírové míčky
- karta se čtyřciferným číslem

### Legenda

Z naší věznice utekl trestanec. Naštěstí utekl před chvílí, a tak máme poměrně velkou šanci ho najít. Trestance poznáme podle toho, že má na zádech připevněnou velkou kartu, na které je vyražené jeho identifikační číslo. Tato karta je naprogramovaná tak, že když někdo přečte číslo, které se na ní nachází, nedovolí trestanci dále pokračovat v další činnosti, a to i v chůzi či běhu. Pro lapení vězně tak potřebujeme pouze přečíst jeho identifikační číslo. Dejte však všichni pozor, odsouzený je ozbrojen, pokud vás zasáhne některou ze svých zbraní, okamžitě se přemístíte na ošetřovnu a jeho chytání se v danou chvíli už nezúčastníte.

### Popis aktivity

Zvolte hráče, který se vydá do nedalekého lesa, tam si připevní na záda kartu s číslem a schovaný bude čekat na policii. Tým policistů vyráží cca 5 minut poté, co vězeň uprchl. Pokud uprchlíka naleznou, musí přečíst číslo, které si trestanec připevnil na záda. Po přečtení čísla hra končí. Vězeň se ale nedá chytit tak snadno, číslo před ostatními ukrývá, ale ne tak, že by si na něj lehl nebo ho zakryl oblečením. V kapsách má zásobu míčků, ty slouží jako palivo. Pokud zasáhne některého z policistů, je daný policista pro toto kolo vyřazen ze hry. Při větším počtu hráčů, zvolíme více trestanců.

## Zápas na jedné noze



### Popis aktivity

Hra je poměrně jednoduchá a není třeba rámování, pokud ji nebudete chtít začlenit např. do celotáborové hry. Celá aktivita spočívá v souboji mezi dvěma jedinci. Ti se postaví proti sobě, vzájemně se uchopí jednou rukou za krkem a postaví se pouze na jednu nohu. Na znamení začnou poskakovat, přičemž se snaží různými výpady o to, aby se protihráč oběma nohama dotknul země. Hráč, který se první postaví na obě nohy, prohrává. Celé lze uspořádat jako turnaj mezi dětmi v oddíle. Výherci z prvního kola se spolu utkají v druhém kole atd. Stejně tak je tomu u hráčů, kteří prohráli.

## Zaváté stopy



### Pomůcky

- kartičky  $2,5 \times 3,5$  cm s různými znaky

### Legenda

Vědecká výprava cestuje neprobádanými a dosud nezmapovanými krajinami Venezuely, podél bezejmenné řeky. Občas odkrývá stopy po dávných výzkumných výpravách z minulého století, které zmizely v těchto krajích plných vod, pralesů a záludných domorodců.

### Popis aktivity

Tato hra je spíše dlouhodobá, může trvat několik dní, ale také několik měsíců. Nastříháme si ze čtvrtky malé lístečky o velikosti  $2,5 \times 3,5$  cm. Namalujeme na ně značky různých druhů (př. viz Obrázek 20). Od každého druhu je 12 stejných značek, druhů je také 12, a tak je ve hře 144 lístečků.

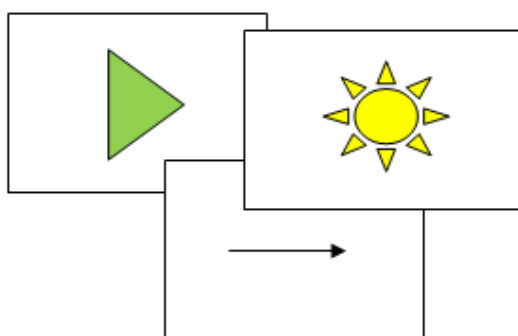


Na každé výpravě či schůzce schová vedoucí několik lístečků tak, aby alespoň kousek vyčníval. Hráči stopy hledají a sbírají. Ve chvíli, kdy mají sbírku 12 lístků, získávají určitý počet bodů, a to dle toho, v jakém složení sbírku vedoucímu odevzdávají. Hráči mají čtyři možnosti. Sbíрка může být složena z libovolného počtu druhů stop, max. ze tří druhů, pouze z jednoho anebo z dvanácti různých stop. Poslední možnost je samozřejmě ohodnocena nejvyšším počtem bodů. Lze bodovat takto:

- 5 bodů – sbírka z libovolného počtu druhů stop
- 10 bodů – sbírka obsahující stopy 2 – 3 druhů
- 20 bodů – sbírka složená pouze z jednoho druhu stop
- 30 bodů – sbírka složená z dvanácti různých druhů stop

Hráči si mezi sebou mohou lístky vyměňovat, a je na nich, jaký kurz si pro konkrétní výměnu zvolí, je možno měnit v těchto kurzech 1:1, 1:2 či 1:3.

Bodování také může být ovlivněno tím, v jakém pořadí v daném období (2 dny, týden, měsíc, aj.) hráči sbírky odevzdají. Pokud někdo odevzdá sbírku jako první, získá za ni plný počet bodů, pokud ji odevzdá ale jako druhý, ztrácí 1 bod, pokud jako třetí, ztrácí 2 body, atd. Příklad: Kája našel stopy stejného druhu, ale v daném období ji odevzdal až jako čtvrtý. Získává tedy namísto 20 bodů bodů 17.



**Obrázek 20:** Příklad zavátých stop

## 6 Závěr

Hlavním cílem bakalářské práce byla analýza volnočasových aktivit uvedených v literatuře Jaroslava Foglara a vytvoření sborníku her pro dnešní použití při práci s dětmi. První část práce byla věnována představení osobnosti Jaroslava Foglara, jeho literárnímu dílu a výchovnému působení. V další části byly vysvětleny pojmy hra a volnočasová pedagogika, jež byly pro tuto práci stěžejní. Čtenáři se v těchto kapitolách seznámili s významem hry v životě dítěte, a s různými systémy dělení hravých aktivit.

V následující části jsme se věnovali metodice celého výzkumu. Bylo analyzováno celkem 59 her, které byly vybrány z knihy Hry Jaroslava Foglara a byly podrobeny testování dětí ve věku 9 – 13 let. Všichni respondenti byli členy oddílů, jež sídlí v Libereckém kraji a zároveň jsou registrovány v Asociaci turistických oddílů mládeže. Dotazovaných bylo celkem 76, přičemž převážná většina byla zastoupena chlapci. Celé testování proběhlo během letních prázdnin 2012 a výsledkem tohoto výzkumného šetření bylo vytvoření pořadníku her. V celkovém hodnocení hrály roli různé faktory, především to byla celková zábavnost her, jejich přínos a odlišnost od ostatních. Také byla zkoumána celková známost her. Bylo zjištěno, že Foglarovy hry patří mezi zábavné, pro rozvoj jedince přínosné a odlišné od ostatních, naproti tomu jsou ale málo rozšířené a téměř neznámé. Tyto výsledky vyústily v sepsání sborníku dvaceti nejpopulárnějších her, jež byly upraveny pro dnešní použití. Každá hra byla opatřena piktogramy, které vysvětlují, např. komu je hra určena a k čemu slouží, také byla doplněna o schémata a fotografie pro lepší představení hracího pole či průběhu hry.

Z celé práce vyplývá, že Foglarovy hry jsou stále funkční a mají dnešním dětem a mládeži stále co dát. Sebrané hry jsou určeny všem volnočasovým pedagogům, kteří se chtějí věnovat rozvíjení osobností svých svěřenců. Otázkou k zamyšlení ale zůstává, jak dostat hry do povědomí širší veřejnosti?

V závěru bych chtěla říci, že mě práce velmi obohatila. Za nejprínosnější považuji např. prostudování odborné literatury, jak tuzemské, tak cizojazyčné, a sestavování dotazníku či programu pro dané pobyty.

## 7 Literatura

ASOCIACE TOM, 2012. Oddíly Asociace TOM. In: *Asociace turistických oddílů mládeže* [online]. [vid. 20. 6. 2012]. Dostupné z: <http://www.a-tom.cz/kontakt/oddily>

*Blog* 8. A [online]. [vid. 28. 2. 2013]. Dostupné z: <http://blogy.interbrigady.cz/wordpress-mu/6a/2011/09/26/projektovy-den/>

BUTLER, S., ROHNKE, K., 1995. *QuickSilver: Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. 1. vyd. USA: Project Adventure, Inc. ISBN 0-7872-2103-1.

CREATIVE RESEARCH SYSTEMS, 2012. Sample size calculator. In: *The Survey system* [online]. [vid. 10. 7. 2012]. Dostupné z: <http://www.surveysystem.com/sscalc.htm>

ČERNÝ, V., HOJER, J., MALINSKÝ, Z., STEGBAUER, J., 2000. *Jestřábe, díky: Jaroslavu Foglarovi Hoši od Bobří řeky a přátelé*. 1. vyd. Praha: Ostrov. ISBN 80-86289-12-5.

ČINČERA, J., 2007. *Práce s hrou pro profesionály*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-1974-0.

*Dailylife* [online]. [vid. 28. 2. 2013]. Dostupné z: <http://www.dailylife.cz/2012/05/16/bikram-joga-jako-zivotni-styl/>

*Dopravní značení* [online]. [vid. 28. 2. 2013]. Dostupné z: <http://www.dopravni-znacen.eu/znacka/Nejvy%C5%A1%C5%A1%C3%AD-povolen%C3%A1-rychlost/B20a/>

*eITS* [online]. Aktualizováno 2009 [vid. 28. 2. 2013]. Dostupné z: <http://www.eits.cz/eits/ebox/eBOX.nsf/documents/Skupinov%C3%A1%20spolupr%C3%A1ce~Skupinov%C3%A1%20spolupr%C3%A1ce>

*Foglarovec* [online]. [vid. 14. 2. 2013]. Dostupné z: <http://www.foglarovec.cz/mlady-hlasatel/>

HÁJEK, B., HOFBAUER, B., PÁVKOVÁ, J., 2008. *Pedagogické ovlivňování volného času: současné trendy*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-473-1.

HANUŠ, R., CHYTILOVÁ, L., 2009. *Zážitkově pedagogické učení*. 1. vyd. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-2816-2.

*Heureka* [online]. [vid. 10. 3. 2013]. Dostupné z: <http://houpacky.heureka.cz/kyvadlova-houpacka-ii/>

*Hranostaj: Sbíрка nejen skautských her* [online]. [vid. 12. 12. 2012]. Dostupné z: <http://hranostaj.cz/>

HRKAL, J., HANUŠ, R., 1998. *Zlatý fond her II: Výběr her a programů připravených pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-7178-153-3.

HUIZINGA, J., 1971. *Homo ludens: O původu kultury ve hře*. 2. vyd. Praha: Dauphin. ISBN 80-7272-020-1.

CHOUR, J., 2000. *Receptář her: Náměty a návody pro vedoucí dětí a mládeže*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-7178-388-9.

*Jak na reklamu* [online]. [vid. 15. 2. 2013]. Dostupné z: <http://www.jaknareklamu.cz/>

JIRÁSEK, I., 2007. *Fenomén Foglar*. 1. vyd. Praha: Prázdninová škola Lipnice. ISBN 978-80-239-9736-1.

*Kadulka blog* [online]. [vid. 28. 2. 2013]. Dostupné z: <http://kadulka.blog.cz/galerie/obrazky/obrazek/65271685>

KOLEKTIV INSTRUKTORŮ PRÁZDNINOVÉ ŠKOLY LIPNICE, 2002. *Zlatý fond her I: Hry a programy připravené pro kurzy Prázdninové školy Lipnice*. 1. vyd. Praha: Portál. ISBN 80-7178-636-5.

KRATOCHVÍL, S., 2005. *Skupinová psychoterapie v praxi*. 3. vyd. Praha: Galén. ISBN 80-7262-347-8.

MIKULKA, L., 1991. *Causa: Jaroslav Foglar*. 1. vyd. Ostrava: Amosium servis.

MLEJNEK, J., 1997. *Dětská hra a tvořivost*. 1. vyd. Praha: Ipos. ISBN 80-7068-104-7.

*Nápady do školky* [online]. [vid. 28. 2. 2013]. Dostupné z: <http://napadydoskolky.blogspot.cz/2012/08/sablona-dubovy-list-zalud.html>

NEUMAN, J., 2011. *Dobrodružné hry a cvičení v přírodě*. 6. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-910-1.

NEUMAN, J., 2008. *Zimní hry na sněhu i bez něj: Sporty a další aktivity*. 3. vyd. Praha: Portál. ISBN 978-80-7367-399-4.

NOVOTNÝ, P., 2012. *Jaroslav Foglar – Jestřáb* [online]. 1. 9. 2010 [vid. 28. 2. 2013]. Dostupné z: <http://foglarweb.ic.cz/clanky.php?id=85>

PAULUSOVÁ, Z., 2004. Smysl a význam dramaturgie při přípravě akcí zážitkové pedagogiky. *Gymnasion*, roč. 1, č. 1, s. 85–89. ISSN 1214-603X.

*Pixabay – Veřejně přístupné obrázky* [online]. [vid. 24. 1. 2013]. Dostupné z: <http://pixabay.com/cs/p%C3%ADsek-sklo-kreslen%C3%BD-film-%C4%8Das-29124/>

*Rostliny-semena* [online]. [vid. 28. 2. 2013]. Dostupné z: <http://www.rostliny-semena.cz/cz/kliceni-a-pestovani-ginko-biloba/>

SIGMUND, E., 2007. *Pohybová aktivita dětí a jejich integrace prostřednictvím 60 pohybových her*. 1. vyd. Olomouc: Hanex. ISBN 978-80-85783-74-2.

*Společnost pro komunitní práci Vsetín o. p. s.* [online]. [vid. 14. 2. 2013]. Dostupné z: <http://www.spkp.cz/Portals/kpss/263-Org.-struktura-.aspx>

*Výroba klíčů* [online]. [vid. 14. 2. 2013]. Dostupné z: <http://vyroba-klicu.cz/>

*We are the champions* [online]. [vid. 28. 2. 2013]. Dostupné z: <http://www.we-are-the-champions.webs.com/>

WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2013. Prevalence of insufficient physical activity. In: *Global health observatory* [online]. [vid. 10. 2. 2013]. Dostupné z: [http://www.who.int/gho/ncd/risk\\_factors/physical\\_activity\\_text/en/index.html](http://www.who.int/gho/ncd/risk_factors/physical_activity_text/en/index.html)

ZAPLETAL, M., 2000. *Hry Jaroslava Foglara: Sebrané spisy svazek 25*. 1. vyd. Praha: Olympia. ISBN 80-7033-680-3.

*Zbraně-střeliva* [online]. [vid. 28. 2. 2013]. Dostupné z: <http://www.zbrane-streliva.cz/terc-bandita-cernobily-p-47555.html>

## **8 Seznam příloh**

Příloha A: Dotazník

Příloha B: Piktogramy ze Zlatého fondu her

Příloha C: Pořadí her z hlediska zábavnosti

Příloha D: Umístění her z hlediska přínosu

Příloha E: Umístění her z hlediska jejich odlišnosti od jiných aktivit

Příloha F: Umístění her, řazeno od nejznámějších po nejméně známé

Příloha G: Celkové umístění her

Příloha H: Vyhodnocení jednotlivých her

Příloha CH: Piktogramy

Příloha I: Další použité obrázky

Příloha J: Ukázky stran věnovaných čtenářským klubům

# Přílohy

## Příloha A: Dotazník

Ahoj,

ráda bych tě požádala o vyplnění krátkého dotazníku, který poslouží jako podklad pro mou závěrečnou práci zaměřenou na hry Jaroslava Foglara. Dotazník je anonymní, a nemusíš se bát, že bych s tebou chtěla tvé odpovědi probírat osobně. Proto prosím zodpověz všechny otázky pravdivě. Záporné hodnocení hry má pro mě mnohem větší význam než hodnocení, které není pravdivé. A jak na to? Je to jednoduché, zakroužkuj číslo té odpovědi, která se ti zdá nejvhodnější. Bodová škála funguje stejně jako známkování ve škole.

- |  |                |           |           |              |           |
|--|----------------|-----------|-----------|--------------|-----------|
| <b>1. Jak se ti hra líbila?</b>  | <b>1</b>       | <b>2</b>  | <b>3</b>  | <b>4</b>     | <b>5</b>  |
| 1 – super, bavila mě, zahrál bych si ji ještě jednou   |                |           |           |              |           |
| 2 – bavila mě, ale jednou mi to asi stačilo; zahraju si ji zase tak za měsíc   |                |           |           |              |           |
| 3 – byla to hra jako každá jiná  |                |           |           |              |           |
| 4 – asi už bych si hru nezahrál  |                |           |           |              |           |
| 5 – vůbec mě nebavila, doufám, že už ji nebudeme hrát  |                |           |           |              |           |
| <b>2. Naučil ses při ní něco nového?</b>   | <b>1</b>       | <b>2</b>  | <b>3</b>  | <b>4</b>     | <b>5</b>  |
| 1 – ano, naučil jsem se toho hodně (např. lépe počítat, luštit šifry, rozpoznat taktiku kamarádů, atd.)  |                |           |           |              |           |
| 2 – ano, ale nebylo toho moc (cca 1 – 2 dovednosti)  |                |           |           |              |           |
| 3 – nevím  |                |           |           |              |           |
| 4 – spíše nenaučil; naučil bych se to určitě i při jiné aktivitě nebo ve škole   |                |           |           |              |           |
| 5 – nenaučil jsem se vůbec nic   |                |           |           |              |           |
| <b>3. Byla hra v něčem jiná než ostatní, které znáš?</b>   | <b>1</b>       | <b>2</b>  | <b>3</b>  | <b>4</b>     | <b>5</b>  |
| 1 – byla jiná v mnoha věcech, takovou (ani této podobnou) hru jsem ještě v životě nehrál   |                |           |           |              |           |
| 2 – ano, některé prvky hry znám z jiné hry (např. honění, pikání, atd.), ale některé byly nové, zajímavé (např. nošení čelenek při babě, atd.) |                |           |           |              |           |
| 3 – byla, ale nebylo to nijak výjimečné; vymyslel by to každý  |                |           |           |              |           |
| 4 – spíše nebyla, jiné bylo jen to, že jsme místo např. běhání museli chodit po čtyřech  |                |           |           |              |           |
| 5 – nebyla, bylo to stejné, jako bych hrál třeba na babu nebo na schovávanou   |                |           |           |              |           |
| <b>4. Znáš hru z dřívějšíka?</b>   | <b>ANO</b>     |           |           | <b>NE</b>    |           |
| <b>5. Kolik je ti let?</b>   | <b>9</b>       | <b>10</b> | <b>11</b> | <b>12</b>    | <b>13</b> |
| <b>6. Jsi chlapec nebo dívka?</b>  | <b>CHLAPEC</b> |           |           | <b>DÍVKA</b> |           |

Jsi na konci, díky za tvůj čas. A teď už hurá na další hru.

## Příloha B



**Obrázek 21:** Zlatý fond her: piktogramy

## Příloha C

**Tabulka 2:** Pořadí her z hlediska zábavnosti

1.	Míčková vybíjená	31.	Na pomoc zajatci
2.	Džungle		Střílející slepec
3.	Zápas na jedné noze	33.	Vyvolávání čísel
4.	Cesta po kolících		Za uprchlým trestancem
	Naše stříkandy	35.	Na psance
6.	Mluvící žaludy		Urkani
	Časované bomby	37.	Zpráva ze střeženého kruhu
7.	Kořistění čísel		Mravenčí boj
	Vyzvědači	38.	Pinkáme o rekord
10.	Boj o míč		Souboj lodí
11.	Boj o tygří údolí	41.	Vysvobodte zajatce
12.	Odhazování dřívěk	42.	Míčky ve vzduchu
	Číslované karty		Pronášení míče
	Doupě loupežníků-lesáků		Kamenná dráha
13.	Na trapery	44.	Na čísla
	Obchod s obuví		Slepý vrhač
	Obležené město	47.	Za totemy sousedního kmene
	Tabu	48.	Doprava kamenů
19.	Boj o pevnůstky	49.	Lov barevných papoušků
20.	Na praporky		Kouzelná čísla
21.	Na ponorky	50.	Pašeráci dopisů
22.	Boj o pásky		Zábavy po cestě
23.	Polejvačka	53.	Zloděj v táboře
	Zaváté stopy	54.	Na tabulky
	Pohyblivý terč		Naplňte lahev
25.	U mučednického kůlu	56.	Hledáme Roye
	Rej číslic	57.	Hledači pokladu
27.	V dešti střel		Přetlačovanda
29.	Běh smrti	59.	Dobývání kruhů
	Průchod armád		



## Příloha D

**Tabulka 3:** Umístění her z hlediska přínosu

1.	Kouzelná čísla	31.	Průchod armád
	Na praporky		Na tabulky
3.	Doupě loupežníků-lesáků		Tabu
	Běh smrti		Míčková vybíjená
5.	Odhazování dřívěk		Přetlačovanda
6.	Na ponorky	37.	V dešti střel
	Obležené město		Mravenčí boj
	Na čísla	38.	Hledači pokladu
	Vyzvědači	39.	Zloděj v táboře
	Cesta po kolících		Kamenná dráha
11.	Časované bomby		Naplňte lahev
	Boj o míč	43.	Hledáme Roye
13.	Polejvačka		Mluvící žaludy
14.	Pohyblivý terč	44.	Vyvolávání čísel
	Džungle	45.	Doprava kamenů
	Pronášení míče		Vysvobodte zajatce
	Boj o pevnůstky	47.	Za uprchlým trestancem
18.	Slepý vrhač	48.	Číslované karty
19.	Pinkáme o rekord	49.	Kořistění čísel
	Na psance		Lov barevných papoušků
	U mučednického kůlu		Střílející slepec
22.	Zpráva ze střeženého kruhu		Zápas na jedné noze
	Naše stříkandy	54.	Obchod s obuví
	Na pomoc zajatci		Boj o pásky
	Na trapery		Rej číslic
27.	Boj o tygří údolí	56.	Souboj lodí
	Míčky ve vzduchu	57.	Pašeráci dopisů
	Urkani		Za totemy sousedního kmene
	Dobývání kruhů		Zaváté stopy
	Zábavy po cestě		

## Příloha E

**Tabulka 4:** Umístění her z hlediska jejich odlišnosti od jiných aktivit

1.	Časované bomby	31.	Dobývání kruhů
2.	Odhazování dřívěk		Přetlačovanda
3.	Zábavy po cestě		Vyzvědači
4.	Cesta po kolících	34.	Boj o míč
	Pinkáme o rekord	35.	Doprava kamenů
6.	Kamenná dráha	36.	Pašeráci dopisů
	Míčková vybíjená	37.	Vysvobodte zajatce
	Za uprchlým trestancem	38.	Číslované karty
	Zápas na jedné noze		Na tabulky
10.	V dešti střel		Tabu
11.	Pohyblivý terč	41.	Pronášení míče
	Naše stříkandy		U mučednického kůlu
12.	Střílející slepec	43.	Na trapery
14.	Mluvící žaludy	44.	Boj o pevnůstky
15.	Na ponorky		Hledači pokladu
	Rej číslic	46.	Průchod armád
16.	Slepý vrhač	47.	Na praporky
	Urkani		Obležené město
19.	Boj o pásky	49.	Kořistění čísel
	Hledáme Roye		Míčky ve vzduchu
21.	Běh smrti	51.	Na psance
22.	Zaváté stopy		Souboj lodí
23.	Lov barevných papoušků	53.	Boj o tygří údolí
	Na pomoc zajatci		Na čísla
	Obchod s obuví	55.	Mravenčí boj
	Polejvačka		Naplňte lahev
	Vyvolávání čísel	57.	Doupě loupežníků-lesáků
	Za totemy sousedního kmene	58.	Džungle
	Zloděj v táboře		Kouzelná čísla
	Zpráva ze střeženého kruhu		

## Příloha F

**Tabulka 5:** Umístění her, řazeno od nejznámějších po nejméně známé

1.	Boj o tygří údolí	29.	Na tabulky
	Kouzelná čísla		Pašeráci dopisů
3.	Dobývání kruhů	29.	Rej číslic
	Vyzvědači		Zábavy po cestě
5.	Hledači pokladu	35.	Cesta po kolících
	Mravenčí boj		Na psance
7.	Naplňte lahev	38.	Zaváté stopy
	Přetlačovanda		Doprava kamenů
9.	Naše stříkandy	40.	Hledáme Roye
10.	Doupě loupežníků-lesáků		Boj o pásky
	Na ponorky	41.	Míčková vybíjená
13.	Průchod armád		Mluvící žaludy
	V dešti střel	46.	Pronášení míče
14.	Kořistění čísel		U mučednického kůlu
	Na čísla	46.	Zloděj v táboře
18.	Na trapery		Časované bomby
	Pinkáme o rekord	48.	Na praporky
20.	Slepý vrhač		Džungle
	Souboj lodí	52.	Polejvačka
25.	Běh smrti		Střílející slepec
	Boj o míč	52.	Urkani
29.	Míčky ve vzduchu		Boj o pevnůstky
	Pohyblivý terč	52.	Na pomoc zajatci
29.	Za totemy sousedního kmene		Obchod s obuví
	Lov barevných papoušků	52.	Obležené město
29.	Vysvobodte zajatce		Odhazování dřívěk
	Vyvolávání čísel	52.	Tabu
29.	Zpráva ze střeženého kruhu		Za uprchlým trestancem
	Čtení čísel	52.	Zápas na jedné noze
	Kamenná dráha		

## Příloha G

**Tabulka 6:** Celkové umístění her

1.	Pinkáme o rekord	31.	Obchod s obuví
	Zápas na jedné noze		Slepý vrhač
3.	Na ponorky	33.	Souboj lodí
4.	Časované bomby		V dešti střel
5.	Pohyblivý terč	35.	Boj o tygří údolí
6.	Čtení čísel	36.	Na trapery
7.	Cesta po kolících	37.	Tabu
	Střílející slepec	38.	Běh smrti
9.	Vyzvědači		Za totemy sousedního kmene
10.	Za uprchlým trestancem	40.	Pašeráci dopisů
11.	Naše stříkandy	41.	Míčky ve vzduchu
12.	Zaváté stopy	42.	Lov barevných papoušků
13.	Obležené město	43.	Boj o pevnůstky
14.	Míčková vybíjená		Doprava kamenů
15.	Kamenná dráha	45.	Boj o pásy
	Polejvačka	46.	Dobývání kruhů
17.	Odhazování dřívěk		Na čísla
18.	Mluvící žaludy	48.	Doupě loupežníků-lesáků
	Rej číslic	49.	Hledáme Roye
20.	Boj o míč	50.	Hledači pokladu
	Vyvolávání čísel	51.	Na praporky
22.	Na pomoc zajatci		Na tabulky
	Urkani	53.	Pronášení míče
24.	Vysvobodte zajatce	54.	Přetlačovanda
	Zpráva ze střeženého kruhu	55.	Džungle
26.	Zloděj v táboře	56.	U mučednického kůlu
	Kořistění čísel	57.	Kouzelná čísla
28.	Na psance	58.	Naplňte lahev
	Průchod armád	59.	Mravenčí boj
30.	Zábavy po cestě		

## **Příloha H: Vyhodnocení jednotlivých her**

### **Pinkáme o rekord**

Aktivitu se zúčastnilo 74 respondentů, jejichž věkový průměr byl 10,9 let. Nejpočetnější skupinou se stali jedenáctiletí respondenti.

Aktivita se v průběžných žebříčcích téměř vždy objevila v první dvacítkě, a tak není divu, že se celkově umístila na první příčce. Ve dvou hodnoceních se objevila mezi prvními pěti aktivitami s nejvyšším počtem bodů. Z jednotlivých umístění lze vyčíst, že se respondentům hra líbila, protože byla jiná než hry, které doposud znali. Celkem 38% respondentů vypovědělo, že se při hře naučili něčemu novému.

### **Zápas na jedné noze**

Aktivitu se zúčastnilo 68 respondentů převážně ve věku 11 let. Hlavní roli při zvolení aktivity na první příčku celkového žebříčku hrála její jinakost a skutečnost, že se během ní hráči nenudili, což může souviset s faktem, že 63 % dotazovaných vypovědělo, že při této hře nezískali žádné nové zkušenosti, a pokud je získali, tak si myslí, že by je získali i např. ve škole či při jiné aktivitě, anebo vůbec neví, zda se něčemu novému přiučili. Respondenti tak nevnímají hru jako hru, při které by se učili, hodnotí ji jako zábavnou. Četnost jednotlivých hodnocení si můžete prohlédnout v následující tabulce (viz **Tabulka 7**).

**Tabulka 7:** Četnost jednotlivých hodnocení

Hodnocení:	1	2	3	4	5
Četnost:	13	12	18	14	11

### **Na ponorky**

Věkový průměr 69 zúčastněných činí 10,88 let, nejpočetnější věkovou skupinou byli opět jedenáctiletí. Přestože kladné hodnocení v oblasti zábavy uvedla přibližně polovina dotazovaných, nevešla se aktivita do první dvacítky nejlepších. Své skóre zlepšila ve druhém a třetím žebříčku. Mezi umístěním v těchto dvou žebříčcích činí rozdíl pouhých dvou příček. Z údajů vyplývá, že přestože hráči přiznávají získávání nových informací či osvojování dovedností v průběhu aktivity, hodnotí hru celkově jako poměrně zábavnou. Což je zvláštní, protože člověk má většinou aktivity spojené s učením zafixované jako nudné, nezajímavé.

## **Časované bomby**

Této aktivitě se nezúčastnilo pouze 5 respondentů. Převažující věkovou skupinou jsou opět jedenáctiletí, jež tvoří téměř třetinu celé skupiny. Hra se stala součástí první desítky her ve třech ze čtyř žebříčků. Nejlépe aktivita dopadla při hodnocení její odlišnosti od ostatních her, kde celých 48 % dotazovaných volilo kladné hodnocení.

## **Pohyblivý terč**

Této aktivitě se zúčastnilo 92 % respondentů, kterým bylo převážně 11 let. Hra byla hodnocena jako spíše zábavná a přínosná. Z hlediska odlišnosti už tomu tak nebylo. Nejčastěji bylo voleno hodnocení spíše nepřínosná.

## **Čtení čísel**

Tuto hru hodnotilo 73 respondentů, jejichž věkový průměr dosahoval necelých 11 let. Z údajů vyplývá, že přestože četnost kladného hodnocení hry v oblasti učení byla vyšší než četnost záporného hodnocení, stala se hra v této kategorii naprostým propadákem, což může být způsobeno malým bodovým rozdílem mezi jednotlivými aktivitami. Celkově se aktivita umístila skvěle, zaujala šestou příčku.

## **Cesta po kolících**

Aktivitu hodnotilo celkem 75 respondentů. Největší zastoupení měla opět skupina jedenáctiletých. Aktivita vyšla ve výsledném hodnocení jako čtvrtá nejzábavnější, stejně se umístila u v žebříčku odlišnosti. Tuto shodu lze interpretovat přímou úměrností, která mezi kategoriemi vzniká. Čím více je hra odlišná, tím více může být zábavná.

V rámci hodnocení osvojování si nových dovedností či získávání dalších informací vyšlo najevo, že aktivita slouží pouze k pobavení. Celých 41 % respondentů je názoru, že se v rámci této hry nenaučili nic, co by už neznali.

## **Střílející slepec**

Počet zodpovězených dotazníků činí 73. Věkový průměr činí 10,88 let. Umístění v jednotlivých žebříčcích je různorodé. Za zmínění ale stojí fakt, že přestože si téměř polovina respondentů myslí, že pro ně tato aktivita byla velkým přínosem, v žebříčku se hra umístila až v poslední desítku, což si lze vysvětlit pouze tím, že rozdíly mezi průměrnými hodnotami jsou tak mizivé, že o pořadí může rozhodnout i setina desetinného čísla.

## **Vyzvědači**

Počet dotazovaných činí 72. Nejpočetnější věkovou skupinou byli jedenáctiletí. Pořadí v jednotlivých kategoriích je opět různorodé. Z výsledků vyplývá, že přestože se respondenti rozvíjeli, byla pro ně aktivita zábavnou. Ve zbylé kategorii se hra se svými průměrnými výsledky umístila na 31. pozici. Pokud jde o odlišnost od ostatních her – 35 % dotazovaných si myslí, že pro ně aktivita byla alespoň částečným přínosem, 43 % je názoru, že aktivita neslouží k jakémukoli rozvoji osobnosti a 22 % se nepřiklání ani na jednu ze stran.

## **Za uprchlým trestancem**

Bylo zpracováno celkem 70 vyplněných dotazníků, a zjistilo se, že nejméně početnou věkovou skupinou jsou třináctiletí, nejpočetnější je skupina jedenáctiletých. Z výsledků vyplývá, že celých 66 % dotazovaných hodnotí hru jako zábavnou. A celkem 43 % respondentů se shoduje v názoru, že hra alespoň částečně rozvíjí jejich osobnost. Z těchto údajů vyplývá, že hra je především zábavná, nicméně procentuální zastoupení respondentů, kteří si myslí, že během hraní této hry dochází k rozvoji jedince, není zanedbatelné, a tak lze soudit, že hra je víceúčelová.

## **Naše stříkandy**

Této aktivitě se z celkového počtu 80 respondentů nezúčastnilo 7. Nejméně početnou skupinou se stali třináctiletí.

Nejlepší hodnocení získala aktivita v kategorii zábava. Kladné hodnocení z hlediska zábavnosti hře přiřadila nadpoloviční většina dotazovaných. Z hlediska odlišnosti už hodnocení bylo přísnější, kladné body udělilo hře 44 % respondentů.

## **Zaváté stopy**

Aktivitu hodnotilo 71 dětí. V jednotlivých pořadnících se hra ani jednou neumístila do dvacátého místa, v kategorii týkající se rozvoje jedince se dokonce umístila až na posledním místě. Do celkové dvacítky se tak dostala díky téměř zanedbatelným rozdílům mezi hodnocením jednotlivých her. Na základě údajů o četnosti kladného hodnocení bylo zjištěno, že 41 % dotazovaných hodnotí hru jako zábavnou. 45 % respondentů se shoduje v tom, že se při hře něčemu přiučili a stejné procento soudí, že se tato aktivita něčím odlišuje od ostatních, které znají.

## **Obležené město**

Počet dotazovaných činí 72 osob. Bylo zjištěno, že hodnocení zábavnosti aktivity odpovídá u každé z možných odpovědí přibližně  $\frac{1}{5}$  respondentů. Kladná hodnocení jsou vůči záporným v poměru 29:30, což vypovídá o tom, že z tohoto hlediska zcela průměrnou, nelze ji hodnotit jako spíše zábavnou nebo spíše nudnou. Zbytek respondentů se nepřiklonil ani na jednu ze stran.

Četnost jednotlivých bodů hodnocení ukazuje, že z hlediska jinakosti a působení na rozvoj jedince je hra zcela průměrnou a srovnatelnou s jinými.

## **Míčková vybíjená**

Aktivitu hodnotilo 72 respondentů, kteří svým hodnocením rozhodli o tom, že je hra shledána velmi zábavnou, nikoli však poučnou. Data ukazují, že polovina dotazovaných hodnotí hru jako zábavnou, 36 % hodnotí hru jako nezajímavou a zbylých 14 % shledává hru z tohoto hlediska obyčejnou. Výsledky týkající se rozvoje jedince jsou odlišné, ukazují, že 54 % respondentů neshledává hru přínosnou, 29 % většině oponuje a zbylých 17 % neví, zda se při této aktivitě naučili něco nového. 40 % respondentů prohlásilo hru za odlišnou od ostatních, 35 % s nimi nesouhlasilo a hru zařadilo mezi ostatní hry, zbylé procento, tedy čtvrtina respondentů, byla nerozhodná.

## **Kamenná dráha**

S poměrně vysokou účastí se setkala aktivita Kamenná dráha, jež byla podrobena testování 76 respondentů. Byly zjištěny tyto výsledky: více jak polovina dotazovaných hodnotí hru jako nezajímavou a nudnou.

Z hlediska rozvíjení osobnosti je hra hodnocena spíše jako hra nerozvíjející, nicméně rozdíl mezi hodnotami jsou pouhá 2 %, a tak nelze zcela jednoznačně určit výsledek, vezmeme-li v potaz i to, že 14 % respondentů nehlasovalo ani pro jednu z těchto možností.

## **Polejvačka**

Z možných 80 respondentů dotazník vyplnilo 76. Tuto hru shledává zábavnou celkem 50 % respondentů, oponovalo jim pouhých 29 %. Výsledky o odlišnosti aktivity nám říkají, že celých 42 % dotazovaných volilo záporné hodnocení. To znamená, že hra není vnímána jako odlišná.



## **Odhazování dřívěk**

Dotazník k této hře vyplnilo 71 respondentů. Většina dotazovaných se ztotožňuje s názorem, že hra je nic nového nenaučila, a více shledávají hru zábavnou. Nicméně z výsledků také vyplývá, že početní rozdíl mezi respondenty, pro které hra byla zábavnou, a respondenty, jimž hra nepřišla zábavná, je poměrně malý. Jedná se o 3 – 4 jedince. 45 % dotazovaných se podílelo na tom, že hra byla zvolena jako druhá nejodlišnější.

## **Mluvící žaludy**

Celkový počet respondentů dosahuje čísla 70. Za zmínku stojí fakt, že nejvíce početnou skupinou se protentokrát stali desetiletí, věkový průměr se však stále drží kolem 11 roku. Přibližně stejný počet respondentů volilo hru jako zábavnou i jako nudnou. Každý sedmý dotazovaný se nepřiklání ani k jedné z těchto možností. Z pořadí na jednotlivých žebříčcích lze soudit, že hra je vnímána jako zábavná a odlišná od ostatních her. Právě jinakost může hru činit zábavnou.

Aktivita je vnímána necelou polovinou respondentů jako přínosná, 15 % dotazovaných neví, zda pro ně byla hra přínosem, 34 % vypovědělo, že se nic nového nenaučili.

## **Rej číslic**

Hra byla podrobena testování 73 respondentů. Nelze jednoznačně říci, zda je hra spíše zábavná nebo spíše nudná, procentuální rozdíl mezi odpověďmi tvoří pouhá 2 %.

Více než polovina hráčů říká, že pro ně aktivita nebyla přínosná. Kladem aktivity ale může být její odlišnost od ostatních. Odlišnost volilo 52 % dotazovaných, 15 %, což odpovídá přibližně každému sedmému dotazovanému, nezvolilo hru ani odlišnou ani neodlišnou od ostatních.

## **Boj o míč**

Počet respondentů činí 68, a věkový průměr je opět přibližně 11 let. Z údajů vyplývá, že aktivita byla zábavná pro 80 % dotazovaných, přičemž nebyly brány v potaz odpovědi, které se nepřiklány ani na jednu ze stran. Hra je hodnocena spíše jako poučná a bez prvku odlišnosti od ostatních.

## Vyvolávání čísel

Poslední hra, která se umístila v dvacítce nejlepších, byla podrobena testu 70 respondentů, a bylo zjištěno, že hra je z hlediska zábavnosti aktivitou průměrnou. Z hlediska přínosu je zajímavou informací fakt, že přibližně čtvrtina dotazovaných si nebyla jista, zda se při hře něco naučila či ne.

## Příloha CH: Piktogramy



## Příloha I: Další použité obrázky





## Klubovní záležitosti

**Nové ustanovení.** Dnešním dnem počínaje smí v klubu spolurozhodovat a hlasovat jen ten, kdo má v klubovní legitimaci všechny klubovní známky, které lepi od čísla, jež vyšlo v týdnu, kdy vstoupil do klubu. Členům, přistoupilým v září 1939, se promíjí známka č. 2 a 3, protože čísla s těmito známkami jsou vyprodána a mnoho zájemců o ně se nedostala.

**KLUBŮM MIMO HRANICE PROTEKTORÁTU** znovu připomínáme, aby nám zatím neposílaly své legitimace pro odznaky, poněvadž jim odznaky zasílat nemůžeme. Novým klubům v zahraničí zasíláme jejich číslo klubu napsané na obálce, ve které posíláme jako tiskopis legitimace.

**Odešel vám člen?** Neníte hned jeho odevzdanou vám legitimaci, třeba se ještě jednou znovu vrátí a pak byste musili psát o legitimaci novou. Schováte proto legitimaci odešlého člena u vedoucího, nebo v klubovně, máte-li. Přestupuje-li člen do klubu jiného, smí si legitimaci ponechat, ale vedoucí klubu mu v legitimaci úpravně vyškrtne číslo a jméno klubu. Vystupující člen pak přeškrtnuté číslo a jméno přelepí proužkem papíru, na který napíše číslo a jméno klubu nového. Svému bývalému klubu musí udát, do kterého klubu přestupuje.

**NÁ TITULNÍ STRÁNCE** dnešního Hlasatele jsou hoši z klubu Noční supové, Nusle.

**LEPTE SVÉ ZNÁMKY** do legitimaci důkladně. Každý den po skončení práce se zasíláním odznaků leží na našem stole několik odlepených známek. A rozbalovat pak všechny zalepené základy legitimací s odznaky a prohlížet, se které legitimace se známka sloupila, trvalo by několik hodin.

### KLUBOVNÍ POŠTA

Jiří Soukup, Hřídle: Protože jste nenapsal číslo klubu, nelze zjistit, zda už byly odznaky odeslány, či jsou-li teprve na odeslání u nás připraveny. Na tom, že píšete číslo klubu, ztroskotá každý den asi deset hlášení, která nelze vyřídit. — Hoši ze Strašnic: Rázitko je správné. O lovení bobříků se dočtete z knihy „Hoši od Bobří řeky“, kterou si vypůjčíte někde v knihovně či u kamaráda. — Noční ezeci, Ratíškovice: Naše kluby nejsou žádnými spolky a proto se nemusí nikde hlásit. — Rychlé střely, Řečkovice: 13. a 14. číslo Hlasatele je na skladě. — Veselí cestovatelé: Legitimace si ponechte do zásoby. — Žhavý blesk, Kobylnice: Desky na román „Bílý tesák“ ještě nejsou. Až budou, oznámíme to v Hlasateli. — Vladimír Vlček, Č. Budějovice: Chcete-li, nechte si klub se starým číslem i názvem. Nový už nepovolieme. Legitimace můžeme poslat jen Chmeláci a Sládkovi, ostatní mají přece ze starého klubu. — J. Skořepa, Čejčický: Dva sourozenci, jsou-li v různých klubech, mohou také lepit do legitimací známky střídavě, ale pro odznak musí poslat legitimace v jedné záložce, abychom viděli obě legitimace současně. — Texaši střelci, Praha III.: Brožurka o bobříkách je jen jedna, v ní je uvedeno všech třináct bobříků. — Mladí zálesáci, Chloumek: Jsou-li fotografie pěkné, pošlete. — Stopaři přerie, Vlnohrade: Vedoucí má být všem v klubu příkladem v chování i v projevování zájmu o klub. Nepřijde-li vedoucí na schůzku, zájem o klub příliš neprokáže. — Rudi střelci, Nesuchyň: Máme kluby seřazené podle čísel, nikoliv podle okresů či měst. Proto nelze zaslat seznam klubů z vašeho okresu. Vyhledávání by trvalo mnoho hodin. — Tři orlí pera, Žižkov: Útek členů z vašeho klubu do klubu jiného, který má klubovnu, není ovšem ničím kamarádkým. Věříme, že se vám podaří klub obnovit s věrnějším a méně prospěchářským členstvem. — Jdeme vpřed: O klubovní poradě nejlépe vaši dospělí přátelé, kteří znají okolí

### ONO SE ŘEKNE „KORUNKA“.

Ale korunka ke koruně — a máme deset, padesát, sto korun. Tam, kde vaří lahodnou a výživnou Perolu, dobře vědí, kolik se do roka ušetří. To dělá ta velká vydatnost Peroly. Jen 3 polévkové lžice umleté Peroly a máte litr dobré kávy. Příkazem doby je kupovat jen to nejvýdatnější zboží, a k tomu je Perola jako stvořená.

**Hoši v klubu jako vychovatelé.** Přišli k nám do redakce menší hoši z jistého klubu a hlásili, že přijímají mezi sebe hocha-zloděje. Na náš dotaz, nebojí-li se, že tento nový člen svou nepěknou vlastnost bude uplatňovat i v klubu, odpověděli hoši hrdě a důvěřivě, že hocha přibrali schválně, aby ho nepoctivostí odnaučili. Přejeme klubu hodně síly v tomto krásném úkolu, který si vytkl.

**Práce pro naše kluby.** Zemský svaz rybářský v Praze prosí veškerou mládež, aby zachraňovala ryby, které se ocitly při vystoupení vodních toků z břehů v zatopených polích a lukách. Nechtějí vrátit zpět do hlavních toků a pomůže tak aspoň trochu napravit ohromné škody, napáchané zátopami v našem rybaření.

**DĚKUJEME ZA VELIKONOČNÍ PŘÁNÍ,** jež nám od klubů i čtenářů v hojném počtu došla.

**CVIČTE ODHAD ČASU.** Vedoucí má v ruce hodinky se zřetelným vteřiníkem. Ostatní hoši svoje hodinky schovají. Pak vedoucí dává odhadovat všem libovolně dlouhé doby (na příklad 90 vteřin, 120 vteřin atd.). Od chvíle, kdy vedoucí slůvkem „ted“ označí, že čas začíná běžet, jsou všichni hráči zticha, nikdo tedy nahlas nepočítá. Kdo si myslí, že už ustanovená doba uplynula, zvedne ruku. Vedoucí si zapíše jeho výsledek podle vteřiníku, aniž by mu řekl, zda do udané doby mu nějaké vteřiny ještě scházely či zda čas „přetáhl“. Teprve když všichni své ruce již zvedli, vedoucí přečte, o kolik vteřin kdo dal ruku nahoru dříve nebo později. Čím dříve budete cvičit, tím přesnější budou vaše odhady.

**Veliká výhoda, mít doma Zmizika.**

**Zmizik**

odstraňuje skvrny po inkoustu, ovoci a podobě. Je bez chloru: papír nezežloutne, látky se nepoškodí. Rýze český výrobek. U papírníků za K 90. Papírníkům dodá: R. Sedláček, Dobřív u Rokycan.



vašeho bydliště. — Bystré úšky, Ném. Chalupy: Žádanou knížku nemáme. Nesmíte nám tak hrozit, že se klub rozpadne, když vám knížku nepošleme. Kdybychom měli každému z klubů tak pomáhat k činnosti, musili bychom se při těch šesti tisících klubech zbláznit. — Čeští junáci, Hrabůvka: Ještě jste pořád tak znepokojováni sousedním klubem? Škoda, že jste nám nenapsali jejich číslo a jméno. — Radomír Novák, Strakonice: Předplatné na 10 čísel M. h. je K 5.—. Píšte číslo klubu. — Karel Ryba, Kladno: Vlak si uděláte sami nebo si ji objednejte u firmy, která má na každé klubovní straně inserát. — Veselá čtyřka lišáků, Holešov: Se členem, který nedochází na schůzky, prostě nepočítejte, nevedte ho jako člena. — Hoši z Texasu, Brno: Ačkoli na zadní straně legitimací máte psáno, že posíláte-li pro odznak méně než 3 legitimace, musíte přiložit zpětné poštovní, nečinili jste tak. Proto vaše dvě legitimace leží u nás. — Nemůžeme poslat žádané legitimace těmto klubům: Mladí stopaři, Mělník-Mlázec; Rudi zálesáci, Třeboň; Lišáci,

Kladno; Rudá smečka, Lenešice; Strážci křivoklátských lesů; Malajská tygřice; Siouxové, Buštěhrad; Špořilovští orličky; Jar. Pařízek, Veselí n. Luž. Tyto kluby totiž neuvědly ve svých žádostech o legitimace některou z těchto náležitostí: Číslo klubu, zpáteční adresu, pro koho legitimace jsou a zda jsou noví členové odběratelé Hlasatele. Píšte znovu a udejte všechny tyto náležitosti.

### VÝZVY, DOPISOVÁNÍ ATD.

Psalí a měnili bychom si známky s jiným klubem. Jan Vohálka, Městec Králové, Havlíčkova ul. 539. — Vyzýváme chrudimské kluby k zápasům na tenisu a volleyball. Jar. Kunc, Chrudim IV., Hliníky 459. — Dopisovali bychom si s jiným klubem. Z. Rehák, Hulín, Bethovenova 589. — Jarmila Perutíková, Nesseldorf 195, Sudetengau, hledá 13-15letou dívku k dopisování a k navázání přátelství. — Koupieme starší stan, případně jeden jeho díl. Milan Pospíšil, Brno, Svědská 6-8. — Psal a měnil bych známky. B. Mikšovský, Městec Králové, Havlíčkova ul. 404. — Psal bych si s 16letým hochem z Moravy. O. Lochman, Lhota n. Jiz., Macharova 492. Známkujte filatelisticky. — Psal a měnil bych známky. J. Sixta, Ovdáry u Kolína 142. — Měnil bychom bý. č. známky. L. Paur, Lovčec-Zavadilka 564. — Psal bychom si s pražským klubem. Otomar Chýle, Křetěšovice, Komenského 70. — Měnil bych známky. Ant. Firdlička, r. m. Proha XII., U keramické školy 2258. — Vyzýváme ostravské kluby k ložovým a pingpongovým zápasům. M. Meucka, M. Ostrava, Gparská 35. — Seženám, který má zájem i přirodu, bych si psal. Mila Douček, Libáň 140. — S hochem z citiny by měnil známky Daniel Janáček, Plzeň IX., Vojprnicka 57. — Okolní kluby vyzýváme k turnajům v damě. M. Frocházka, Holyně č. 50, pp. Malá Chuchle. — Prodám fotoaparát „Fex“ tralnuv. J. Lenhart, Praha XII., Rimská 21. — Kdo mne přijme do klubu? Jan Volejník, Žižkov, Harantova 31. — Psal bych si se zájemcem o filatelii a fotografování, z vnitřní Prahy. Jos. Eraz, Újezd u Plzně č. 247, p. Plzeň XII. — Psal bych si s 12-13letým hochem ze Sudet nebo z Prahy. Fr. Zámečník, Místek, Bezručova ul. 449. — Prodám vzácné romány M. h. Píšte: Otto Hönig, Brno, Senefelderova ul. 96.



A. Nová klubovní vianka K 12.—. B. Sport. známka na svetr K 150, obojí v barevném provedení. K objednavce připojte: číslo a název klubu, vaši adresu, částku za objednané věci a K 120 na poštovní buď ve známkách nebo složenkou č. 12.785, Zdeněk Plesnivý, vlnajky - znaky, Praha III., Újezd 5.



# FOGLAROVY ČTENÁŘSKÉ KLUBY

● **NAŠ KLUB VYZNAMENÁN ČS. ROZHLESEM.** Ve 33. čísle „Vpředu“ jsme otiskli na Klubovní stránce výzvu rozhlasu k vysazování vrbových proutků. Rozhlas mezitím skončil vypsanou soutěž v této práci a ohlásil v neděli 11. dubna výsledky. Mezi nejpříspěšnějšími pracovníky byl jmenován též náš čtenářský klub č. 9821 „Modrá hvězda“ z Kostece nad Vltavou.

● **SPOLUPRÁCE KLUBŮ.** Je-li ve vašem okolí náš jiný čtenářský klub, navažte s ním přátelské styky. Uvidíte, jak tím vaše klubovní činnost získá, upevní se vědomí příslušnosti ke klubu u každého jednotlivce a jak se zlepší celková úroveň klubu. Pěkně nám o tom píše 4829. klub „Synové lesa“, Hřiškov: „V březnu jsme dostali výzvu 2015. klubu „Letící šíp“ z Panenského Týnce ke spolupráci okolních klubů. Dohodli jsme se ještě s klubem 7613 „Výzvědná letka“, Toužetín a teď naše tři kluby soutěží v ping-pongu, v šachu, v tenisu, v plavání a ve vybíjeně. Dále se bude bo-  
dovat kronika a průměr ulovených bobříků. Jednou měsíčně uspořádáme společnou schůzku. Pozdravujte od nás všechny kluby v republice a vyfildte jim, že by všechny měly navázat také takovou spolupráci. Nám zpestřila celou klubovní činnost!“

● **VZPOMERTE MŮRTVÝC.** KAMARÁDO. Klub 2954. „Strážci svobody“. Pláná u Mar. Lázní, nám píše: „Začátkem března nás postihla smutná událost. Opustil nás jeden z nejlepších členů klubu, Ota Rys. Zapomněl na boj proti ledové smrti a probítil se na slabém ledě zdejšího rybníka.“ Klub 1442. „Věrní kamarádi“. Havlíčkův Brod, oznamuje, že zemřel jeho přítel Josef Zeman. Učtete památku mrtvých chlapců chvíli ticha při nejbližší schůzce.

● **RÁMĚTÝ K ČINNOSTI.** Klub 9051. Malákovice si na své zářadce zasadil česnek a cibuli. — 4875. Brno-Husovice si stavi loučkové divadlo. Vyhlasil též soutěž, který člen bude mít dříve vybarvené obrázky Druhého zápisu třinácti bobříků. Tři členové klubu se dobrovolně přihlásili na zhotovení plakátu k mezinárodní soutěži dochvilnosti ve škole. — 5479. Němčice uspořádali závod, kdo z členů za měsíc sežene větší počet názvů různých novín a časopisů. Vítěz předložil 123 názvy. — 3471. Týnec n. Labem se rozhodl pozvat občany na svou schůzku hocha, který ještě není v žádném klubu,

abý uviděl, jak schůzka vypadá a jak je pěkné mít klub. — 9625. Choryně, si podle Rychlých šípů vyřezal a krásně obarvil 13 bobříků. Klub si sám sepsal divadelní hru „Pechápení v lese“. Pan učitel hru opravil a klub pochválil. — Velmi mnoho klubů závodí, kolik dřevních krabiček od zápalák kdo sežene do určité doby.

● **ZAHRAJTE SI.** Hra má název „Cvrčkačka“, posílá nám ji 2211. „Veselý čtyřlístek“, Ostrava-Hrabůvka. Položte na stůl knoflík tak, aby se do týkání stolu svou zakulacenou stranou. Pak přitlačte na okraj knoflíku nějakým zakulaceným předmětem nebo neofezaným koncem tužky, násadky a podobně. Pod tímto silným a prudkým přitlačením knoflík vyskóčí do výše. Dopadne-li zpět na svou zakulacenou stranu (což se stává málokdy), dostane hráč 3 body. Dopadne-li na svou rovnou stranu, obdrží hráč 1 bod. A spadne-li mu knoflík ze stolu, hráč dokonce ztrácí 2 body. Body se zapisují, a když se hráči dohodli, vysílají, jsou body sčítány. Vítězí hráč s největším počtem bodů.

## KLUBOVNÍ POŠTA

(Odpovědi na hlášení, došlo do 15. IV.)

10049. Dol. Chabry: Co by za to jiní hoši dali, kdyby měli klubovnu a takové možnosti jako vy. Vyzvuďte se, pusťte se s chutí do další činnosti! — 9784. Bynina: Máte velmi pěknou činnost. — 8527. Nová Ves: Kronika patří klubu a vystoupil člen vám ji musí vydat. Příspěvky na stránku „Práce našich čtenářů“ můžete posílat častěji. — 8245. Oštěk: Kvítiky si ponechte. Nerušte klub, pracujte dál pod stejným číslem. Budete alespoň moci s druhým klubem závodit. — 7722. Jince: Dostali jste už naši odpověď a legitimaci? Jestli ne, opakujte svou žádost v příštím hlášení. — 9622: Vážany: Založte klub pod starým číslem! — 8120. St. Kolin: Kneibu. Hoši od Bobří feky“ dostanete v každém knihkupectví. Vzdáka. Mladá fronta. — 10120. Otusice: Razítko objednejte u fy Stefka. Peníze jsme neobdrželi. Zpestřete svou činnost podle Klubovní stránky. Lovte bobříky, bodujte, pište si kroniku, hrajte nové hry, chodte na výpravy do přírody! — 9382: Mařtice: Vaše razítko se nám líbí. V Pardubicích je přes 20 klubů. — 5733. Bratrušov: Chce-li si jeden váš člen založit svůj vlastní klub, nebraňte mu v tom. Na plesnou odpověď jste nepřišli k známku. O R. S. nesmíme nic prozradit. Až vyjde „Záhada hlavolamu“, oznámíme to! Číslo s chybičkami přílohami románů „Srub u Bobří klíče“ objednejte složenkou v administraci. Samotné přílohy už nezte objednávat. — 6831. Jančovice: Ve IV. ročníku bude opět velká soutěž. — 994. Chudobín: Klub „Veselý čtyřlístek“ děkuje tatínkovi p. Skurkovi, za občasnou vyjádření klubovny. — 10069. Praha VII.: Samojedná, že můžete schůzovat venku. Na zaslání nálepek jste nepřišli k 80 h známku. — 3672. Vestec: O tom přece musí rozhodnout váš MNV! — 7518. Butovice: Stará čísla Vpředu objednejte složenkou č. 16998 v administraci. — 7177. Na zaslání razítek jste nepřišli k 80 h známku. — 2410. Varnsdorf: Schvalujeme váš plán s vývěsní schůzkou. — 6193. Nová Ves: Vlakku a klubovní odznaky objednejte u fy Plesnivý, Praha III, Újezd 5. Objednávejte poštovní poukázkou. Žádost o legitimaci opakujte v příštím hlášení a nezapomenejte přiložit na její zaslání 80 h známku. — 10363. Brno: Přenocování pod stany nebylo nikde zakázáno. Musíte mít jen povolení od majitele nebo majitele pozemku, kde budete tábořit. — 9399. Troubky: Na zaslání nálepek přiložte 80 h známku. Seznamy klubů není možno na klubovní stránce uveřejňovat. — 6435. Světnov: V Městě Zdrav jsou 3 kluby. Z okolí byste nám museli vyslat

názvy vsí. — 10410. Žitovice: Bude-li možné, začněte zase otiiskovat. — 1709. Praha XVI.: Seženie co nejrychleji pro klub dobré nováčky. Měli jste nádherné hlášení. — 6485. Neštěmice: Pozvěte je do klubovny a na svůj výlet. Později je vyzvete na závody. — 4396. Kralupy: Doufáme, že nyní bude už v klubu klid a budete si všimnouti kamarádů. — 9521. Sedmá Dvůr: Pokuste se mu nejdříve vysvětlit, že se mylí a že jeho tvrzení je nespravedlivé. Neodvolá-li svá slova, vyškrtne ho z klubu. — 8238. Praha XI: Přiložte přibit 80 h známku na odeslání listopisu. Vzte odpověď předsedě klubu. — 7387. Souměř: Na zaslání žádané věci přiložte známovanou obálku. — 5512. Mnichovice: Pište v každém hlášení zpáteční adresu! Žluté kvítiky jste již obdrželi? — 8814. Otínice: Vlakku si můžete sami nebo s pomocí některé hodné maminky vyšíti anebo si ji objednat u fy Zde. Plesnivý, Praha III, Újezd 5. Stojí i s poštovním 105 Kčs. — 7660. Lhotka: Razítka vám pošleme. Přiložte k příštím klubům 80 h známku. — 10062. Vestln: Posměváčci vám přece nestojí za to, aby se jim všimali! O plánu „Má-  
lého oznamovatele“ nic nevíme. — 6244. Náchod: Klubovní číslo zůstane vašemu klubu schováno pro případ, že klub obnovíte! — 8305. Louny: Malou kytičku, kterou dáváte doma ihned do vody, si můžete přinést. — 9377. Otěvč: Máte pěknou činnost. Pokračujte stále tak jako dosud. — 10086. Slovice: Stany redakce nepřijímá. Ani koupit je teď nejze. Pokuste se vyprávit si stany od nejbližší silovské posádky. — 7251. Ub. Hradišti: Ná-  
lepký vám pošleme. Přiložte však k příštím hlá-  
šení 80 h známku. — 10994. Hodslavice: Vzte  
odpověď klubu 6193. — 7231. Lučice: Číslo 7232  
mali „Statečná srdce“ v Trhové Kamenici. Zná-  
ka nám nedošla. — 10682. Karviná: Nevysvětlili  
ste nám, jaká to má být knížka. Napíšte to  
v příštím hlášení. — 3119. Neřebece: Poradte se  
s rodiči. Museli byste si sčítovat na SNB. — 3286.  
Nevekov: Snažte se být lepšími než ti, kteří se  
vám posmívají. — 970. Zubří: Dopis jsme M. Mu-  
silovi předali. — 10803. Žluté kvítiky vám pošleme,  
ale musíte nám předem poslat ve známých 5 Kčs  
za 10 kusů. — 10463. Zlín: Vyjde-li další čtyř-  
číslo, vám dnes ještě nemůžeme sdělit. — 3882.  
Brno: Potkáte-li hocha nebo děvče s klubovním od-  
znakem, je samozřejmé, že se navzájem poodra-  
víte. — 9227. Jablonce: Z I. ročníku chybí mno-  
ho čísel. Z II. ročníku 1. a 2. číslo. Ostatní má  
administrace na skladě. — 8759. Vizimberk: Počet  
členů v klubu není omezen. — 8610. Bánov: Led-  
nové hlášení jsme dostali. Kuponky vysílajíte a  
vzniklá okénka přeplete čistým papírem. — 9217.  
Bakov: Hlášení nám došlo, i když adresa nebyla  
zcela správná. Na kroniku si opětte silný sešit  
v tvrdých deskách. Pište o každé schůzce a vy-  
pravě. Vyrobte stránky kresbami a fotografiemi.

Klubovní razítka vyrábí za Kčs 37,50 a 4 Kčs  
poštovního J. Stefka, Praha II, Ostrovni 21.

Na klubovní deník si každý opatří menší, rovněž  
hodně silný sešit v tuhých deskách. Znamená-  
vejte si do něj vše, co v klubu projde, co jste  
se naučili na schůzkách. — 8435. Praha IV:  
Adresa klubu 10000: V. Sedlmayerová, Ostř. n. L.  
Střekov II, Karla IV čp. 36. Měti jste velmi pěkné  
hlášení. — 10007. Nové Dábice: Adresy fy  
Z. Plesnivý najdete v každé Klubovní poště! Člen-  
ství ve dvou klubech najednou není dovoleno.  
Klubovnu si musíte sehnat sami. Nejlepe nějakou  
chatu nebo místnost, kde nikdo nebydlí. V Praze  
je přes 1000 klubů. — 8346. Bánov: Prosíme klub-  
by, které si objednály náš časopis, o proměnu,  
že ho zatím nemůžeme zasílat. Místnost, kde jsme  
časopis tiskli, byla zabrána. — 845. Brno: Třetí  
oběžník jsme v pořádku dostali. — 9666. Lužná:  
Na plánek na stavbu klubovny přiložte přibit 6 Kčs  
ve známých. — 8469. Jitkov: Dostd jsou v vás  
4 kluby. Stará čísla Vpředu objednejte v adminis-  
traci složenkou č. 16998. — 9084. V Častvsi je  
zatím jen 5 klubů. — 8054. Chotíněves: Pište  
v každém hlášení správný nápis a zpáteční adre-  
su. Pro republiku odpracujte tolik hodin, kolik je  
ve vašich silách. — O legitimaci nás žádaly, ale  
80 h známku zapomenuli přiložit kluby: 9470.  
10186 — 10235 — 8089 — 5657 — 10230 —  
10573 — 9645 — 9247 — 8306 — 10294 —  
1603. Opakujte svou žádost v příštím hlášení a  
přiložte 80 h známku.

Dále posílaly pěkná hlášení kluby: 211 — 508  
— 985 — 7736 — 7919 — 5469 — 4524 —  
9019 — 9316 — 2819 — 1603 — 1857 — 9220 —  
6735 — 9306 — 7700 — 7733 — 9247 —  
9127 — 9645 — 4096 — 9823 — 3935 — 7915  
— 4989 — 8858 — 6844 — 6526 — 7621 —  
4029 — 3790 — 9433 — 9922 — 5607 — 2797  
— 3712 — 8596 — 8447 — 6830 — 3319 —  
5657 — 6268 — 2009 — 1789 — 7301 — 8360  
— 2766 — 3541 — 9548 — 8517 — 9879 —  
9040 — 9556 — 4695 — 7418 — 6691 — 4606  
— 787 — 9523 — 8379 — 9039 — 9387 —  
8870 — 8072 — 7207 — 5810 — 5458 — 8962  
— 5152 — 8933 — 7410 — 7874 — 9681 —  
9925 — 7616 — 9373 — 8312 — 8894 — 7628  
— 7465 — 6879 — 9470 — 2159 — 4861 —  
9717 — 8628 — 7777 — 3866 — 10513 —  
10262 — 10331 — 10229 — 10243 — 10313 —  
10543 — 10252 — 10082 — 10626 — 10251 —  
10439 — 10073 — 10949 — 10667 — 10204 —  
10138 — 10361 — 10235 — 10428 — 10104 —  
10186 — 10377 — 10548.

## VÝZVY

Dopisovat si přejí: Klub 211 s klubem z okolí  
Vavova nebo Volyně. J. Jetel, Praha XIV,  
U křižku 12. — Klub 1789 s klubem nebo čte-  
ním z ledce n. Sáz. B. Rajzner, Soběšín 6.  
p. Čes. Sternberk. Klub 8360 s jiným klubem.  
Z. Žižalová, Chotíněves 37, p. Liběšice  
u Oštěku. — Klub 8238 s klubem, který sbírá  
známky. F. Martinek, Praha XI, Vratislavova  
12. — Klub 8312 s jiným klubem. F. Šerák,  
Ostrovčice 179. — Klub 5163 s klubem z okoli-  
stí Velké Bystřice u Olomouce. R. Slatina, Stern-  
berk na Moravě, Komenšého 8. — Klub  
10496 s divčím klubem. R. Mitterwald, Ostř. n. L.  
VIII. Trmice, Okresní 624. — Klub 9933  
s klubem z Prahy. L. Kučera, Rejta 447, p.  
Trhové Sviny. — Klub 8759 s pražským klubem.  
J. Fric, Vizimberk, Filipov 29, okr. Šum-  
perk. — Klub 9912 s klubem z Prahy. L. Kneib-  
lik, St. Město p. Sněž. 170. Klub 10268  
s českým klubem. Jan Hospodář, Michalovice,  
Dolná 23, Slovesko. — H. Havěková, Ruzyně  
36, u Prahy (14—15 r.). — V. Otta, Praha  
II, real. gymnasium, ječná ul. 10. —  
E. Bulťáková, Ruzyně u Prahy 515 (14 let). —  
Zd. Vondráček, Praha XI, Lipanská 12 (je  
14—16let. dívkou). — V. Pašková, Bílá Hora,  
Řepý, Arbesova 257, p. Praha 54 (14—15 r.). —  
Dva 17letí hoši s dvěma chlapci nebo dív-  
kami. Z. Čápal, Praha-Bohnice, Zemský dům  
91/127. — O. Procházka, Vracov u Kyjova,  
Caganov 139 (16—18 let). — Razítka klubu  
by vyměnili Z. Hoffmann, Vraňany 50. — Poš-  
tovní razítka by měli klub 2265. J. Brumoský,  
Vrané n. Vlt. u Prahy. — Nové členky přijme  
klub 8305. M. Bendová, Louny, Nerudova 909.  
Růžilla. — Klub 8869 přijme několik nováčků.  
W. Wergel, Teplice I, U hadích lázní 24. —  
Do některého okolního klubu by vstoupili J.  
Náther, Rynholec, p. Nové Strašedce, D. H. U.  
Správného chlapce hledá klub 3766. P. Krejčí,  
Trnava, Svermova 51. — Klub 1443 žádá klub-  
by z Lomu u Mostu, aby se mu přiblížily. B.  
Trousil, Lom u Mostu, Tábor 30. Klub  
7773 vyzývá okolní kluby k spolupráci. V. Kle-  
men, Ban. Bystřice, Nábr. ČSA č. 6. — Klub  
10496 vyzývá okolní kluby k sebrání ping-  
pongového turnaje. R. Mitterwald, Ostř. n. L.  
VIII. Trmice, Okresní 624. — Klub 5163 vyz-  
ývá okolní kluby k spolupráci. R. Slatina,  
Sternberk na Moravě, Komenšého 8. — Klub  
10276 vyzývá trnavské kluby k spolupráci. Du-  
šan Petr, Trnava, Wilsonova 67. Klub 71  
„Veselé mláďa“, vás srdečně zve na svou be-  
sidku „120 minut dobré pohody“ 8. května  
v 16 hod. v zále ČS-bratr, kostela v Praze  
XVI. Na Santelec. Bufet. Vstupné dobrovolno.

Obrázek 23: Klubová stránka z časopisu Vpřed (Jaroslav Foglar – Jestřáb 2013)